

MULTI PLAY!

PLAYSTATION2 • XBOX • GAMECUBE • GAME BOY ADVANCE

**+16 oldalas
melléklettel**

XENOSAGA DER WILLE ZUR MACHT

Egykori Squaresoftos fickók grandiózus kísérlete, hogy megmutassák az igazi Mesternek, hogyan is kell RPG-t csinálni

SYBERIA

Régi idők focija. Illetve kalandjátéka. Egy igazi gyöngyszem, abban a stílusban, amit a gonosz kiadók kiküldtek a divatból

ZONE OF ENDERS 2ECOND RUNNER

A Konaminál robotoló jó munkásemberek révén megérkezett a Mars-lakók második inváziója

TENCHU WRATH OF HEAVEN

Metal Gear Solid nindzsákkal és egy lelkes csontkováccsal. Meg egy icipicivel több lenyisszantott fejjel és eltört csonttal

SPLINTER CELL CLOCK TOWER 3 TAO FENG MOTO GP 3 AERO ELITE COMBAT ACADEMY



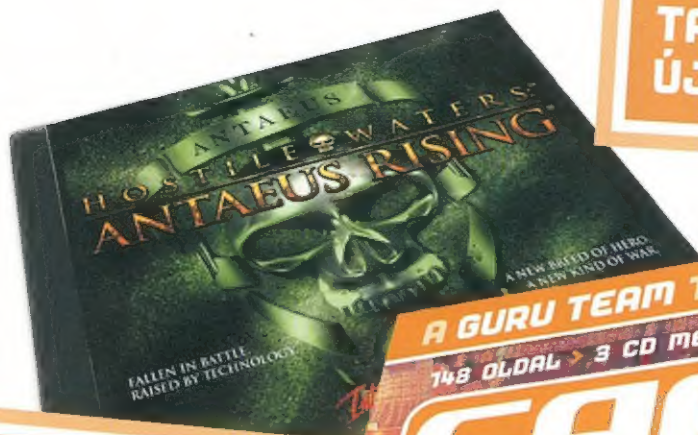
2003/5. május Ár: 1792 Ft
9 771588 931000 03005

DVD-vel



**A GURU TEAM
TAGJAINAK
ÚJ LAPJA!**

MOCSY, LILY, BRAZIL, SASA,
SHOEBARON, CHRIS, LAZA,
STÖKI, HANCU, PPÉTER, GREG5
OLDMAN, BIRD, LAA-YOSH, NYÚL...



**HOSTILE WATERS:
ANTAEUS RISING**
TELJES JÁTÉKKAL!



A GURU TEAM TAGJAINAK ÚJ LAPJA!
148 OLDAL > 3 CD MELLEHLLET > TELJES PC JÁTÉK

GAMER
04 TELJES JÁTÉK
HOSTILE WATERS
ANTAEUS RISING

ENTER THE MATRIX
DEUS EX 2: INVISIBLE WAR
WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

INDIANA JONES
AND THE EMPEROR'S TOMB
FREELANCER > MASTER OF ORION 3

GAMEBOY ADVANCE SP
HOGYAN MŰKÖDIK A MEMÓRIA?
NOKIA 5100 > PHILIPS JACKRABBIT CD-RW/DVD > NOMAD JUKEBOX ZEN

SPLINTER CELL VÉGIGJÁTSZÁS
C&C: GENERALS VÉGIGJÁTSZÁS



2003/04



Na, míg nem figyelünk oda, kezd szépen kitavaszkodni. Rügyeznek a fák, csivitelnek a madarak, virul a szerelem – és talán már a viléz amerikai hordák is felszabadították Irakot. (Illetve a krátert, ami a helyén maradt.) A CNN nézettségi adatai az egekbe szöktek, értékes tapasztalatokat szerezve sikerült megszabadulni az utolsó Öböl-háború óta elavult haditechnikától, és a játékkiadók is már nyilván vadul morfondírozhatnak azon, hogy hogyan építsék be karácsonyi megjelenéssel esedékes kínálatukba az epikus nevű Iraqi Freedom hadműveletet. Kell a morális példa az ifjúságnak, mert van még vagy 300 millió darab arab arrafelé, akiknek rendszeres szokásuk, hogy megvadulnak, ha egy idióta a fejére csavar egy asztalterítőt, és meglepetti előttük a Koránt. A háborús játékok témája így tehát még jónéhány évig biztosítva van – szóval „business as usual”.

A tavasz további csallhatatlan előjele, hogy a gyanútlan ember szembesül az ún. „áprilisi tréfá” idétlen intézményével. Fingópárna, vizespohár a félig nyitott ajtód tetején, kilónyi feketeborssal dúsított vizes oldatban előkezelt, majd újrászárított klotyópapír mindkét nem elmékedő szekciójába. (Utóbbit melegen ajánljuk munkahelyi, netán iskolai kipróbálásra – általános nosztalgiahullám, az egész ház egy álló napon át twistel.) Mindenesetre a leghülyebb áprilisi tréfát nyilván nekünk sikerült elkövetni, amiről nyilván már értesültél, midőn az újságárus az eddig megszokottnál némileg több rénes forintot követelt tőled. A dolog annak következménye, hogy egy kicsit átszerveztük a DVD-t, aszerint, ahogy sokan kérték. A cheatek és a végigjátszások így visszakerültek nyomtatott formába (az előbbiek eddig is csak szükségmegoldásként voltak a DVD-n, az utóbbiak pedig tényleg túl sok helyet foglaltak a korongon). A kiadónk nem zárkózott el az ilyen jellegű törekvéseinktől, de felhívta a figyelmünket, hogy – mint mindennek az életben – ára is van. (Viszont annyit elértünk, hogy az előfizetés maradt annyi, amennyi volt, kábé 1050 sztyinka hónapra lebontva. Cserébe megígértük, hogy ritkán ékitjük fejünket abrosszal, és a jövőben is többet csevegünk az E3-ról, mint bizonyos Mohamed viselt dolgairól.) Jó, tudjuk: anyákat – mindenesetre igyekszünk a továbbiakban is olyan lapot elkövetni, hogy ez a plusz három villamosjegynyi összeg olyan legyen, mint a Real-Manchester szünetében a Bádóg Ászok-reklám (idegesít, de elviseled, mert kíváncsi vagy a folytatásra).

A hónap végén megyünk megint moziba. Szereztünk az Intercomtól egy csokor jegyet az X-Men-film második részének bemutató előtti sajtóvetítésére. (Előzetes pár oldallal később, trailer a DVD-n.) Akinek van kedve velünk megnézni a dolgot 2003. április 30-án este hattól a Duna Plazában, az csörrentse meg a telefonunkat (350-8179) április 22-én (kedden) dél és kettő óra között, másnap pedig jöhet a jegyért Timihez, amiért cserébe mindössze ezt az újságot kell meglobogtatnia előtte. Jegyből van 45 darab, de mindegyik két személyre szól, így magaddal hozhatod kedvesedet, barátodat – netán ellenségedet, már amennyiben vele szoktál moziba járni.

A mozizás előtti szombaton lesz megint egy szolid kis játéknapunk a MOM Parkban. Valahol hátrébb, a 79. oldal környékén megtalálod a programtervezetet. Ha minden kötél szakad, akkor először is ráhívjuk a Kötélgyárra a Fogyasztóvédelmi Felügyeletet, utána pedig esetleg meg lehet szállni egy időre az egyik mozi, és a versenyek döntőit küldhetjük a mozivásznzon. Szerintünk korrekt lesz.

Multiplay!-team

ALTERNATÍV TERJESZTŐNK:**Players Club**

Budapest, VII. Teréz krt.

CD Galaxis

Budapest, VII. Dohány u.

Game World

Budapest, IV. Munkásotthon u.

Konzol Stúdió

Budapest, IX. Bp, Kinizsi u.

Ric Game

Budapest, 1082 Bp, Harminckettesek tere

Game Station

Budapest, XIV. Ond vezér út

Game City

Budapest, XIII. Gömb u.

Dreamland

Budapest, VI. Hunyadi tér

Konzolium

Budapest, VI. Rózsa u.

Konzolshop

Budapest, XIII. Béke út 21-29.

Netropolis**Internet KVzó**Budapest, VII. Andrássy út
- Nagymező u. sarok

Hírek

Trailer

..... Final Fantasy X-2 (PS2)
 Onimusha 3 (PS2)
 Soul calibur II (PS2, Xbox, GC)
 Silent Hill 3 (PS2)
 SW: Knights of the Old Republic (Xbox)
 Tao Feng: Fist of the Lotus (Xbox)
 Enter the Matrix (PS2, Xbox, GC)
 Amped 2 (Xbox)
 The Great Escape (PS2, Xbox, GC)
 Futurama (PS2, Xbox, GC)
 .. Gunfighter 2 Revenge of Jesse James (PS2)
 P.N.03 (GC)

Teszt

..... Tenchu: Wrath of Heaven (PS2)
 Clock Tower (PS2)
 Syberia (PS2)
 Saláta #1 (PS2, Xbox)
 Saláta #2 (PS2, Xbox)
 Game Boy Egyveleg (GBA)

Extra

..... Animatrix: The Second Renaissance
 X-Men 2 mozi trailer
 Chaos Legion
 Dark Cloud 2
 PS2 Peace
 Tenchu: Wrath of Heaven



Amikor megjelenik Ayame, ugrunk egyet, mert az introban következő számos hulla még hagyján

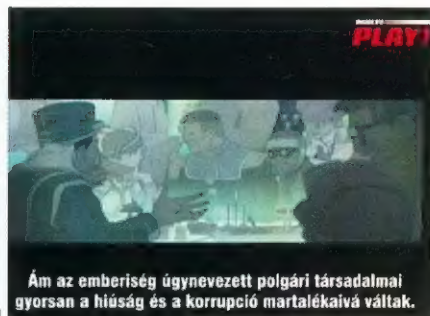
TENCHU teszt



ONIMUSHA 3 trailer



SYBERIA teszt



ANIMATRIX

Kérjük elolvasni:

DVD-mellékletünk a DVD-Video szabvány szerint készült, tehát egyaránt lejátszható PS2-n, asztali DVD-lejátszón, DVD-meghajtóval felszerelt IBM PC-kompatibilis számítógépen, valamint Xboxon. (Utóbbi konzolnál a lejátszáshoz szükség van DVD-kiírási kártyára.)
 A DVD-n található videó- és képanyag szemlélése közben kérjük vegyék figyelembe az alábbiakat:

– A DVD kapacitásának határai miatt a teljes képanyag TÖMÖRÍTETT formátumban tartózkodik a DVD-n, ami magával vonja, hogy az eredeti játékhoz képest a képminőség romlik!
 – Jónéhány videóanyagot nem az általunk használt PAL-szabvány szerinti képmegjelenítési formátumban kaptunk, és átalakításakor a képminőség szintén romlott!
 – A videóanyagok jelentős része nem a végleges, hanem a félkész állapotban lévő játékokról készült!

Ha tehát valamelyik játéknál a látottak nem töltötenek el meglepedéssel, akkor elsősorban a technikai korlátainkra, vagy az általunk elkövetett hibákra gyanakodj – és ne a félkész játékot minősítsd! Kösz. Jó szórakozást!



DVD Melléklet

Tartalom

2003. május



TENCHU

32



ZOE: 2ND RUNNER 38



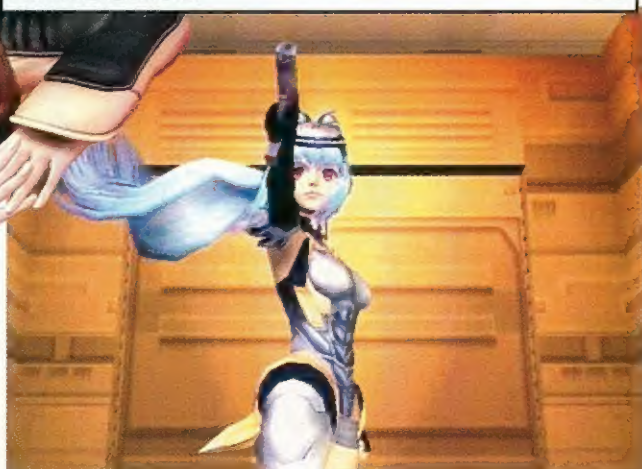
.HACK

52



XENOSAGA

44



Hírek



- 6 X-men 2 mozielőzetes
- 8 Hírek
- 16 Megjelenések
- 18 Toplisták
- 20 Retro napok
- 22 Anime-játszótér

Előzetesek



- 24 Soul Calibur 2 (PS2, Xbox, GC)
- 26 Silent Hill 3 (PS2)
- 28 Unity (GC)
- 29 The Great Escape (PS2, Xbox, GC)
- 30 Futurama (PS2, Xbox, GC)
- 31 Project Number 03 (GC)

Tesztek



- 32 Tenchu: Wrath of Heaven (PS2)
- 38 ZoE: The 2nd Runner (PS2)
- 44 Xenosaga Episode I (PS2)
- 48 Syberia (PS2)
- 52hack//infection (PS2)
- 56 Pacific Theatre of Operations IV (PS2)
- 60 Clock Tower 3 (PS2)
- 62 Tom Clancy's Splinter Cell (PS2)
- 64 Moto GP 3 (PS2)
- 66 Tao Feng: Fist of the Lotus (Xbox)
- 68 Lotus Challenge (Xbox)
- 70 King of Route 66 (PS2)
- 72 Murakumo: Renegade Mech Pursuit (Xbox)
- 74 Aero Elite Combat Academy (PS2)
- 76 Gunfighter 2 (PS2)
- 77 Everblue 2 (PS2)
- 78 Rally Championship (GC)
- 80 Tom & Jerry: War of the Whiskers (PS2)
- 82 Piglet's Big Game (PS2)
- 83 Mobile Light Force 2 (PS2)
- 84 UFC Tapout 2 (Xbox)
- 85 Rollercoaster Tycoon (Xbox)
- 86 WWE Crush Hour (PS2)
- 87 Downtown Run (PS2)
- 88 Raging Blades (PS2)
- 89 Spongebob Squarepants (PS2)
- 90 Batman: Dark Tomorrow (Xbox)
- 91 Ace Lighting (PS2)

- 92 Game Boy Kuckó
- 97 MultiPLAY! DVD borító
- 98 Reset

X-MEN 2

Képregényhősök, akciófilm, különleges számítógépes effektusok. Ennyi-vel röviden már jellemezhetnénk is az X-Men-filmeket. De ez igencsak felületes hozzáállás volna.

Pedig a felületes, beskatulyázó hozzáállás jellemző, hiszen az X-Men nem az a kimondott művészfilm, sőt kimondhatjuk: a képregény a legtöbb felnőtt szemében – akármilyen jól is mulattak annakidején például Pif és Herkules, netán Bobo kalandjain – kifejezetten gyerekes. Kevin Smith ugyan kicsit javított a közmegítélésen, de M. Night „a Hatodik érzék óta semmi jó nem jut az eszembe” Shyamalan újfent csökkentette a füzetecske társadalmi rangját.

Való igaz: a hatvanas-hetvenes évek képregényei kissé sablonosak voltak. A gonosz ármánykodott egy sort, a hős megakadályozta az ördögi tervet, elkerülte a járulékos veszteségeket, majd belesétált/űszott/repült a naplementébe.

Stan Lee (a képregényipar Hideo Kojimája – ha muszáj címkézzetni) ebbe az állóvízbe ejtett bele egy Sziklás-hegységnyi kövecskét a Pókemberrel. Peter Parker már összetett személyiség, sőt ember. Van magánélete (legalábbis próbálkozik vele), vannak félelmei, problémái, kétségei, és legtöbbször – mint legtöbbünknek – iszonyatos pechje. Peter sorra veszti el szeretteit pókmembersége miatt, ráadásul olyan lapnál dolgozik fotóriporterként, melynek főnöke gyűlöli Pókembert.

Ezt a kissé pervers és „tudathasító” életérzést nagylította fel Lee az X-Men lét-

rehozásakor. Egy csapat szuperlány olyan világ megmentéséért kockáztatja életét újra és újra, amely képtelen befogadni, sőt különböző idő- és létsíkokban megpróbálja kiirtani őket.

Az X-Men tulajdonképpen a rasszizmusról, a kirekesztettségéről és az elfogadásról, illetve annak hiányáról szól. Egy olyan világban, ahol az általunk ismert rasszizmus, a fajtabéli megkülönböztetés szinte teljesen eltűnt, mivel egy nagy új „közös ellenséget” lehetett találni végre valóban faji alapon – hát persze, hogy a mutánsokat. A világ örültségének példája, hogy eközben a hivatásos szuperhősöket sokszor sztárkultusz övezi (Fantasztikus négyes, valamint Amerika kapitány és csapata). Egy egyszerű akció-képregénytől teljesen szokatlan módon itt hosszú órákon keresztül lehetne vitatkozni arról, hogy mi különbséti meg a két csoportot az emberek szemében, és főleg kinek meddig terjednek a szabadságjogai egy hasonló helyzetben. Nem árt elgondolkodni ezen manapság, amikor az USA (úgyis, mint szabadok földje) és több európai ország vezetése a terrortól való félelemre hivatkozva egyre keményebb rendelkezéseket és törvényeket

kíván bevezetni, lassan háttérbe szorítva az emberi jogokat.

Persze nem kell feltétlenül átgondolni a kérdéskört, csak nem árt tudni, akármilyen hollywoodi akcióorientált feldolgozásban is látjuk viszont az X-Ment, az többről szól, mint hogy Superman fenségeseen röpköd a békéért és igazságért, Pókman pedig fel alá pattog, mint egy álarcos, belőtt Yoda – csak észre kell venni.

A szakma dicsérete...

Bár nem szép dolog belekötni abba, aki éppen egy általam igencsak várt film premier előtti vetítésére invitál, de némi bírálat is illeti a hazai forgalmazót. Annyi fórum, annyi felháborodott hozzászólás ellenére továbbra is kitartanak a hibásan fordított nevek mellett – amelyek sem az eredeti értelmet, sem a Magyarországon már használt jelentést (amely egyébként ugyanaz, mint az angolban)



nem tükrözik. Így Rozsomák rajongótáborá kaparhatja majd a multiplex falait.

De hollywoodi tervek ide vagy oda, ismét mi leszünk a legjobban informáltak (kis ideig), hiszen a hazai mozik egy teljes nappal a világszerte meghirdetett időpont előtt, május elsején kezdik vetíteni a filmet.

Egy kicsit a filmről is

Elsősorban szórakoztatásra hivatott a film. Az első rész – ahogy az illik – félig-meddig happy-enddel ért véget. Rengeteg ember menekült meg, akik hamarosan elfeledkeznek erről. A mutánsok megítélése semmit sem javult, sőt inkább romlott, a fő mutánsellenes Robert Kelly (Bruce Davison) szenátor pedig bár meghalt, az ebből adódó – vég-





zetessé fajuló – politikai bonyodalmak elkerülése érdekében Mystique (Rebecca Romijn-Stamos) magára vállalja a szerepét időről időre.

Közben Xavier professzor (Patrick Stewart) birtokán folyik az ifjú mutánsok (Aarón Stanford, Shawn Ashmore) képzése és az újabb, különleges képességű fiatalok felkutatása, még mielőtt azok véletlenül – vagy Mystique csapatának hatására – a sötét oldalra sodródának. Vadóc (Anna Paquin) tanulja az önkontrollt, Logan (Hugh Jackman) kísértésbe viszi Jean Greyt (Famke Janssen). Ororo (Halle Berry) szép, Küklopsz (James Marsden) pedig sötét fazon, de akkor is a csapatban a helye.

Nagyjából itt kezdődik a második rész története, amelyről egyelőre nem sokat tudni a hivatalos közleményen – no meg egy-két „ál-bennfentes” információn – kívül.

Az ismeretlen – ám valószínűleg különleges képességekkel felvértezett – elkövető (ha minden igaz, Kelly Hu) szörnyű terrortámadást hajtott végre. Ez persze újabb lehetőséget nyit a mutánsellenes hangulatot meglovgoló politikusok előtt arra, hogy népszerűsítsék magukat, mások kárára. És mivel nyilvánvaló, hogy az elkövetés időpontjában minden normális vagy szuperbűnöző éppen szabadságát töltötte, sikerrel uszítják a tömeget.

A leghangosabb mutánsellenes William Stryker (Brian Cox) katonatiszt, aki korábban mutánsokon kísérletezett (ennek Logan múltjához vélhetően lesz némi köze). Embe-

reivel elfoglalja az iskolát, és offenzívát indít a professzor tanítványai ellen. A mutánsok a legváratlanabb helyről kapnak segítséget a bajban – melynek PR-értéke igencsak vitatható. Magneto (Ian McKellen) elsőként műanyag börtönéből és szövetséget ajánl Xavier professzornak. Elég egy szikra, és kirobban az első háború mutánsok és emberek – vagy a két csapat tagjai – között.

Mindez kiegészül a jól kitalált régi és új karakterekkel, rengeteg számítógépes látványelemmel, pörgős zenével és némi mondanivalóval.

Néhányan sérelmezték, hogy az első részben az eredeti történetből erősen eltértek. Való igaz, nem könnyű az írók és a rendező (Brian Singer) dolga, csak az eredeti X-Men füzet úgy a 470. rész környékén járhat, nem beszélve a rengeteg kiegészítő képregénycsaládról. Egy képregény megfilmesítése nem könnyű feladat (elég szegény Spawnra, vagy Pókemberre gondolni), el kell térni az eredeti történetek ritmusától. De így legalább a veteránok is jól szórakozhatnak a filmen, mert ugyan ismerős lesz egy-két húzás, de nem tudnak mindent előre. További szívdrejtő tény, hogy az előzetesekben Árnyék (Alan Cumming) mellett feltűnik néhány képkockán Kitty Pride (Katie Stuart), sőt Kolosszus (Daniel Cudmore) is, így lassan összeáll az a csapat, amelyet a képregény magyar rajongói is megismerhettek – de reméljük Vihar nem punk frizurával kezd a harmadik, vélhetően befejező részt.



SZUPERLÉNYEK ÉS MUTÁNSOK

A Marvel univerzumában a mutánsok és a szuperképességű emberek általában külön kategóriát alkotnak. A lények nagyjából hasonló arányban térnek jó, illetve rossz útra (egyesek a remeteéletet választják), de képességeik eredete eltér. A szuperlények rendszeres, tisztességes balesetben vagy kísérletek eredményeként kapnak emberfeletti hatalmat, míg a mutánsok különleges képességükkel együtt születnek, ami csak pubertás korban aktivizálódik. A mutánsellenes érzelmek éppen erre a genetikai változásra vezethetők vissza, mert ebből arra lehet következtetni, hogy a mutánsok evolúciója előrehaladottabb. Vagyis a mutánsok fejlettebbek a Homo Sapiensnél – ezt pedig az emberi önzert nehezen viseli. Stan Lee sötét humorára – ha ilyen helyzetben a humor egyáltalán elfogadható kifejezés – jellemző, hogy a mutánsellenes fellángolások és a későbbi népiirtás során a fanatizált tömegek nem tesznek különbséget szuperlények és mutánsok között. Így a magyar képregény-olvasókörzés is szembesülhetett már a Pókember sorsával egy alternatív jövőben.






HÍREK

 **ÚJDONSÁGOK**  **MEGJELENÉSEK**  **TOPLISTÁK**

AMPED2

Kiadó/Fejlesztő: Microsoft

Megjelenés: 2003. vége [NTSC] 

Kedvenc xboxos snowboardos játéknak az ígéretek szerint még idén megérkezik a folytatása, kibővített egyjátékos-, és ígértes lehetőségekkel kecsegtető online játékmóddal. Kapunk új lejtőket, síparkokat dőgivel, melyek között lesznek igaziak (többek között svájci és osztrák hegyoldalak másai), és kitaláltak is. Ezúttal sokkal ellérőbb kihívásokkal szembesülünk, de a cél persze most is az, hogy a szponzorok ellássanak minket felszereléssel, divatos ruházattal, és hogy felkerüljünk a deszkás magazinok címlapjaira. Ehhez ismét az újságírók előtt kell illegetnünk magunkat – lesz, aki fotót készít rólunk, és lesz, aki videóra veszi előadásunkat. Ami az Xbox Live-támogatást illeti, megpróbálják kihasználni annak legtöbb lehetőségét, tehát nem csak maximum nyolcfős online versenyekben vehetünk részt, hanem világranglisták is lesznek, de akár legjobb csúszásaink visszajátzásait is elérhetővé tehetjük a többiek számára. Ezenfelül rengeteg letölthető dologot ígérnek, köztük új pályákat, deszkákat, ruhákat, sőt még zenéket is (pedig ezekből amúgy sem lesz hiány: a DVD-n 300-nál is több szám kap helyet). Az irányítást az ígéretek szerint teljesen átalakítják (ez jó hír), de a realizmusból nem akarnak engedni – ami szintén nem baj, hiszen eddig is ezért szerettük.



SYBERIA2

Kiadó: Vivendi Universal Fejlesztő: Microids Canada

Megjelenés: 2003. november [PAL]  

Kicsit furcsa úgy hírt adni egy játék második részéről, hogy az első szinte még ki sem hűlt, most mégis ez a helyzet, hiszen a Syberia első epizódja éppen most jelent meg PS2-re és Xboxra (PC-n már tavaly megjelent). Ez a sokszorosan díjnyertes kalandjáték (és itt a kaland tényleg kaland; nincsenek akciórészecskék, ugrálás vagy fegyverek) egy fiatal lány, Kate Walker történetét meséli el, aki Amerikából érkezik egy kisvárosba, és belekeveredik egy misztikus históriába. Az új rész – ami pont ott kezdődik, ahol az első véget ért – négy új helyszínre visz el minket, és véget ér a sztori is, mégpedig a címadó helyszínen, Szibériában. Noha ezúttal is a helyiekkel való beszélgetésen és a tárgyak használatával megoldható fejtörőkön lesz a hangsúly, pár változás azért akad. Egyrészt a grafika lesz még szebb: az előre renderelt háttérrel ugyan maradnak, de immár új effektusokkal (valós árnyékok, színes fények, hóesés) gazdagodva jelennek meg. Másrészt 25 új szereplőt kapunk, habár néhány fontos korábbi szereplő is feltűnik. A konzolváltozatok elkészítése egy kísérlet: ha jól fogynak ezek a verziók, akkor további "tisztá" kalandjátékokat is kiadnak ezekre a platformokra, úgyhogy aki szereti ezt a stílust, az spájzolja be több példányt is a programból.

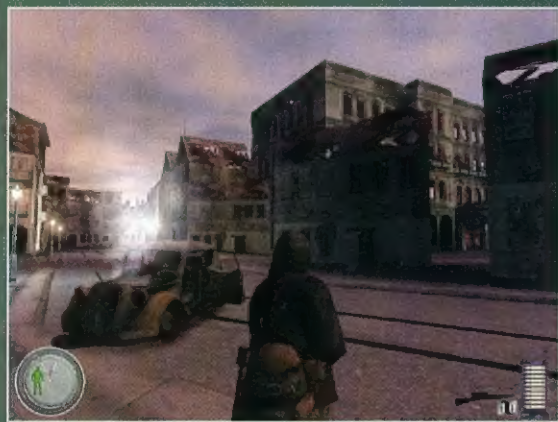


SNIPER ELITE

Kiadó: Wanadoo Fejlesztő: Rebellion

Megjelenés: 2003. november [PAL] 

Sokféle FPS-t láttunk már az utóbbi időben, de a – többek között a Dredd vs Death-en is dolgozó – Rebellion új játéka igazi unikumnak látszik. No nem azért, mert a második világháború idején játszódik (1945 tavaszán, hogy egész pontosan behatároljuk az időpontot, amikor a németek már csak Berlint uralják), hanem azért, mert egy mesterlövészt kell irányítanunk. Az OSS (a CIA előszervezete) tagjaként az orosz-német fronton kell végrehajtanunk küldetéseinket, a legtöbb FPS-tól eltérően nem mindenkit lemészárolva, hanem lehetőség szerint messziről, észrevétlenül. Egy pisztolyt leszámítva mindössze egy mesterlövészpuskával leszünk felfegyverkezve, így kell például náci katonai vezetőket kiiktatnunk, vagy éppen futárokat leszednünk. Fontos lesz az újrátörök útjának kifigyelése, a kellő időpont megválasztása, és persze egy menekülési útvonal kidolgozása. Mindehhez realistikusan viselkedő ellenfeleket ígérnek, akik támadás esetén azonnal lekushadnak, majd elkezdnek látszóval keresni minket, és ha ránk bukkannak, akkor fedezéktől-fedezékig osonva próbálnak elérni hozzánk. Xboxon online is játszhatunk, akár egymás ellen, akár külön erre kidolgozott küldetéseket kooperatív módon.



SMASH CARS

Kiadó: Metro 3D Fejlesztő: Creat Studio

Megjelenés: 2003. június [PAL] 

Az utóbbi időben a kart-játékok valahogy elmaradtak (a PS-korszak végén szinte minden hónapra jutott pár egy-két ilyen versenyjáték), de most úgy néz ki, hogy a stílus feltámadóban van – érkezik az új Crash Kart és az E3-on már a Mario Kart is bemutatkozik. A Smash Carsban valódi helyszíneknek kell majd kergetőznünk, és a különböző járókelők (ideértve mondjuk a kutyájával járőröző katonát vagy az itt-ott kárpigáló tyúkokat) jelentik a legtöbb akadályt. Összesen öt kocsi lesz kipróbálható – egyenként négy különböző festéssel (természetesen mindegyik eltérő tulajdonságokkal bír), és összesen 13 szint hét játékmódban vehetjük be ezeket. A bajnokságban például a dobogós helyezésekkel új alkatrészeket is nyerhetünk, de lesz kétjátékos- valamint kaskadőr-mód is. Utóbbi annak köszönhető, hogy külön gomb szolgál a turbózársra, valamint egy másik az ugrásra – ha pedig repülés közben szaltóznunk vagy pörgünk, akkor pontokat kapunk. Sajnos az már most biztos, hogy online nem játszhatunk a Smash Cars-szal, ami azért jócskán megdobta volna az amúgy átlagosnak tűnő program vonzerejét.



APRÓLÉK

■ Az egykori SquareSoft elnöke, Yoichi Wada bejelentette, hogy nem valószínű, hogy elkészítenék az FFX második beígért folytatását, az FFX-3-at. Azt is megemlítette, hogy ha az X-2 kiemelkedően sikeres lesz, akkor talán mégis elgondolkodnának a dolgon. Mivel a játékból tíz nap alatt a legyártott 1.8 millió példány 99.5%-a elfogyott, ezt talán vehetjük elrendezett dolognak is.

■ Az SCI szerezte meg Tarantino „Kutya-szorítóban” c. filmjének játékjogait. A program csak a jövő év végén érkezik, és bár azt közölték, hogy minden fontosabb szereplővel játszhatunk, nem igazán értjük, hogy ebből a filmből milyen játékot lehet készíteni.

■ Ennek a hírek az inverzeként azt is bejelenthetjük, hogy a Fatal Frame-ből (PS2, Xbox) film készül, mégpedig a DreamWorks-nél, Spielberg cégénél.

■ Bár információ még egy szál sincs róla, a fejlesztőktől kikerült pár kép a Fear Effect Internoból. Ezekből megállapítható, hogy még mindig a két csintalan lány lesz a főhős, és hogy a grafika igen furcsa, cel-shaded jellegű lesz.



■ A Fox Interactive átadta a Buffy the Vampire Slayer játékjogait a Vivendi Universalnak, akik rögtön ki is szívrogtatták, hogy az Xbox-játéknak már készült a folytatása, Buffy the Vampire Slayer 2: Chaos Bleeds címmel. A játék még nyáron megjelenik, az eddigi hírek szerint szintén csak Xboxra.

■ Az elmúlt hónapban több új Xbox Live-kompatibilis játékot jelentettek be. A Dead Men's Hand egy Unreal-motorral készülő, vadnyugati környezetben játszódó FPS lesz az Infogamestől. A Microsofttól pedig két játék is érkezik, a Links 2004 egy golfjáték, a RallySport Challenge 2 pedig természetesen a népszerű ralijáték folytatása, 16-szereplős online viadalokkal.

■ Az utóbbi hónapokban már több Wanadoo-játékról adtunk hírt, de a francia cégnek még van pár cím a tarsolyában; íme néhány olyan játék, amiről további részleteket majd az E3-on árulnak el: Street Racer (PS2), Behind Enemy Lines (PS2, Xbox), Iron Storm (PS2), US Open - Roland Garros 2003 (PS2, Xbox).

■ Az Electronic Arts után az Eidos is közölte, hogy a közeljövőben nem adnak ki Xbox Live-kompatibilis játékokat, mert nem értenek egyet a Microsoft üzletpolitikájával (mely szerint utóbbi a hálózat feletti teljes kontroll).

SHADE: WRATH OF ANGELS

Kiadó: Cenega Fejlesztő: Black Element

Megjelenés: 2003. vége [NTSC] 

Manapság igen divatos dolog a műfajok keverése, és a még az Amigás időkben indult Black Element is ezt az utat választotta legújabb játékához: a Shade-et még a fejlesztők is úgy írják le, mint az Alone in the Dark és a Max Payne kereszteződését. Az előbbiből vették át a lovecrafti hangulatot és a fejtörőket, utóbbiból pedig az irányítást és az akciót (bullet time-os lassítás viszont nem lesz). Egy vatikáni ügynököt kell irányítanunk, akit a pápa egy csehországi városkába küldött, hogy kivizsgáljon egy állítólagos csodatételt. Amikor odaér a tethelyre, minden papot vérbe fagyva talál (ami ugye nem egy különösebben nagy csoda), és innentől kezdve egyre nagyobb kalamajkába keveredik. Megjelenik a színen egy sajátos tervvel (a szokásos világuralom, meg ilyesmik) bíró katonai vezető, egy ősi álomból ébredő isteni hatalommal bíró lény, és valamilyen úton-módon még a középkorba is átkerülünk. Ez nem jelenti fegyvereink hátrahagyását, így akár egy templomos kastélyt is feldúlhatunk géppisztolyokkal. A küzdelmeink során rengeteg fejtörőt kell megoldanunk, ráadásul ha hagyjuk magunkat meggyőzni, akkor akár a gonosz útjára is átszábulhatunk – így az árnyékok létsíkján nem kell annyi agresszív lényre számítani, viszont a befejezés sem lesz az a kimondott happy end.



APRÓLÉK

■ A legnagyobb online-játékboltok kínálatában március 6-án feltűnt öt Vivendi Universal-program, ám ezeket másnapra már eltávolították a weboldalakról. Ez normál esetben annyit jelent, hogy csak kamu volt az egész, ám pár héttel később a VU a fentiek közül kettőt hivatalosan is bejelentett. Ezért aztán lehetséges, hogy a többi is igazi játék, csak még nem akarják őket felfedni. Mindenesetre itt van a lista (mindhárom program PS2-re és Xboxra lett ígérve, őszi megjelenéssel): Metal Arms: Glitch in the System, Lord of the Rings: Treasures of Isengard és Crash Bandicoot Nitro Cart.

■ A Midway is hasonlóképpen járt: hivatalos bejelentés ugyan nem született, de az online-boltokból már előrendelhető néhány őszi megjelenésük (mindhárom konzolra). Mivel ők nem vették a fáradságot a címek elűntetésére, így itt szinte biztosra vehető, hogy ezek a programok tényleg fejlesztés alatt állnak. Íme az ő listájuk: ESPionage, Highway to Hell, NARC, NHL Hitz, The Suffering, SpyHunter 2, NBA Ballers.

■ A változatosság kedvéért még néhány, nem hivatalosan bejelentett játék, ezúttal az Eidostól (egy üzleti tervből kiollóva). Az új Tomb Raider (PS2) és a Deus Ex 2 (Xbox) mellett a cég még három nagy durranásnak ígérkező játékon dolgozik: a Soul Reaver 3 és a Spanx PS2-re készül, míg az Italian Job mindhárom konzolra megjelenik az év végén.



■ Még mindig nincs vége, ugyanis a Sega francia szárnyától kikerült az internetre egy megjelenési lista, tele finomságokkal (a Segánál nem kicsit pipáltak be a dologtól).
 Fantasy Star Online (Xbox) - május
 Virtua Fighter 4 Evolution (PS2) - június
 Otogi: Myth of Demons (Xbox) - augusztus
 Puyo Pop (PS2, GC, Xbox) - augusztus
 Fantasy Star Online Card Battle (GC, Xbox) - október
 Altered Beast (PS2) - október
 Initial D (PS2) - október
 Headhunter 2 (PS2, Xbox) - október-november
 Giant Egg (GC) - október-november
 Sonic Hero (GC) - november
 Sega Rally 3 (PS2) - 2004 első negyedév
 Mister Golf (PS2) - 2004 első negyedév
 Management Soccer (PS2) - 2004 első negyedév
 A franciák legnagyobb játékokkal - is - foglalkozó kiállításán még egy Sega-programot jelentettek be, immár hivatalosan is: a SpikeOut X-Treme még idén kijön Xboxra, erőteljes Live támogatással.

JAK2

Kiadó: Sony Fejlesztő: Naughty Dog
 Megjelenés: 2003. vége [NTSC]



A 2001-es év végén átért eszelős PS2-es platformjáték-áradat egyik legjobbjá mindenképpen a Jak & Daxter volt. Márciusban mutatta be a Sony a folytatást, aminek a neve ugyan leegyszerűsödött, de maga a játék rengeteget fejlődött. Félézer évvel a jövőben járunk (a srácok egy időkapun át jutottak ide - lásd az első rész befejező videóját), egy lepusztult, zsarnokság alatt selymülő nagyvárosban. Jaket azonnal elfogják a diktátor, a Báro katonái, és különféle kísérletek kezdenek "segítségével". Két év telik el így, mire az ismét menyét-formában leledző Daxter kiszabadítja - innentől kezdve a fő célunk a Báro hátsójának szétrúgása, majd a visszatérés a mi időnkbe. Ugyan alapjában a Jak 2 is egy platformjáték, de a Ratchet & Clank mintájára itt is szerezhetünk löfögevényeket, és azaz irhatjuk a népet. Talán a GTA 3 áldásos hatása, hogy a városban közlekedő repülő autók bármelyikét elköthetjük, és akár a zsarukkal is összetűzésbe keveredhetünk. A játék hangulata sokkal komorabb, sötétebb lett, Jak elméje például kicsit megbomlott a kétévi szenvedés alatt, ezért rendkívül verszomjassá vált. Néha annyira előnti a düh - meg a sötét eco nevű energia -, hogy átváltozik egy tomboló, energiával gyilkoló monstrummá, és így képes bárkivel elbánni. Csak címszavakban a további fejlesztések: kevesebb tárgy-gyűjtögetés, megkütszerezett játékdíj, és a fejlesztők állítása szerint négyszer olyan részletes grafika. Ja, és néhol Daxtert is irányíthatjuk!



BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE 2

Kiadó: Vivendi Fejlesztő: Black Isle Studios
 Megjelenés: 2003. vége [NTSC]

Az egyik legjobb nem-japán konzolos szerepjáték is megkapja a maga folytatását, ami nem is csoda, hiszen az eredeti nemrég átlépte az egymillió példányszámot. Az új rész ugyanazzal a grafikus motorral készül, mint az előd, és nagyjából a játékménét is megegyezik: karakterünket egy döntött kamerán keresztül irányíthatjuk különböző labirintusokban, barlangokban és más vészjósló helyeken, maga a harc pedig valós időben lesz lebonyolítva. Újdonság, hogy három helyett immár öt karakter közül választhatunk, és ezúttal jobban beavathozhatunk fejlődésükbe, mint a két éve megjelent eredetiben. A játék ugyanis a harmadik kiadású D&D szabályait használja, minden velejárójával: például lesznek új kasztok, és persze rengeteg új képesség, varázslat. Az egyik legnagyobb fejlődést a használható tárgyak terén tudja felmutatni a program, ugyanis már nem csak azon cuccokra számíthatunk, amit a boltban tudunk venni, esetleg a legyőzött ellenfelek hullájáról akasztunk le, hanem egy speciális képesség segítségével mindenki megalkothatja álmai varázsfegyvereit. Ehhez persze meglehetősen ritka nyersanyagok is szükségesek, amelyek megszerzése akár külön küldetést is jelenthet. A történet négy fejezetre lesz osztva, ami összesen több mint 40 pályát jelent - ráadásul ebbe még nincsenek beleszámolva a rejtett helyszínek. Az ígéretek szerint a történet több helyen is elágazik, így egy végigjátszás alatt nem fogunk mindent látni. Az viszont kicsit kiábrándító, hogy még mindig legfeljebb ketten játszhatnak egyszerre - legalább Xboxon megoldhatták volna a négyjátékos-módot!

PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME

Kiadó: Ubi Soft Fejlesztő: Ubi Montreal
 Megjelenés: 2003. november [PAL]

Ugyan pár éve Dreamcastre is megjelent már egy három dimenziós Prince of Persia, nagy sikereket nem ért el az 1989-es klasszikus folytatása. A Ubi Soft most összeállt annak készítőjével (igen, akkor egy ember is elég volt egy program elkészítéséhez), Jordan Mechnerrel, hogy a mai kor követelményeivel igazítsák, felújítsák a már majdnem 15 éves eredetit. A sztori persze megint a herceg és a Jaffar nevű nagyvezír közti ellentétet alapul: utóbbi ráveszi hősrünket, hogy törje szét az idő homokját tartalmazó homokórát. Ez persze hatalmas bajokat okoz (nem véletlen a pongyola megfogalmazás, a fejlesztők egyelőre nem akarják tisztázni, hogy pontosan milyen kalamajka történik - remélhetőleg nem valami időutazásos történet, ahol a perzsa herceg mondjuk Depardieu-vel írja a démonokat Párizsban...), és innentől kezdve azon kell dolgoznunk, hogy összeszedjük a homokszemcséket. Nem leszünk egyedül, ugyanis szinte a játék legelején csatlakozik hozzánk egy szexi hölgyke is, akiről már most elárulták, hogy a saját pecsenyét sűtögeti, és később vele is meg kell majd küzdenünk. Sajnos magát a herceget egyelőre nem mutatták be, csak néhány pályát, de már ezeken is látszik, hogy a Splinter Cell alkotói ezúttal sem elégszének meg a fantasztikusnál gyengébb grafikával.



DESTRUCTION DERBY ARENAS

Típus: Sony PS2 Studio 33

Megjelenés: ?

Úgy tűnik, hogy a Destruction Derby Arenas a keresztlutis...
re. Lesz olyan verseny, ahol bizonyos idő alatt kell minél több pontot gyűjtenünk (peldául a többiek vagy a környezet pusztításával, ugratásokkal), és visszatérünk is, ahol a két a többiek járgányainak megzúzása, mégpedig úgy, hogy az idő lejártakor mi maradunk utóljára megásképes állapotban. A beszámolók szerint a köcsök ugyan sérülnek (mégpedig hat régióban), ám közel sem annyira, mint az előző részekben. (Erre azért volt szükség, hogy online is játszható sebességgel fusson a program.) Egyébként ezen a bemutatón megerősítették, hogy Európában PS2-n is kizárólag szélessávú internetteléssel lehet majd online játszani, és ebből le is vonhatjuk a következtetést: az illeni hálózat nem lesz kompatibilis az amerikaival vagy a japánval.



KAAN BARBARIAN'S BLADE

Kiadó: Dreamcatcher

Fejlesztő: Eko System

Megjelenés: 2003. június (PAL)

Akinek a Mark of Nri bejött, az kezdeti örömmel csapkodni a fenekét a földhöz, mert a francia illetőségű Eko System egy nagyon hasonló világban játszódó programot készített. Itt egy Kaan nevű fiatal barbárt kell egy Tothum Siptet nevű varázsló ellen a harcba vezetni, miközben az ismeretlenségből előtérve a Birodalom bűnös hűségévé válunk. Összesen 17 pályát kell majd bejárniunk, melyeken 27 különféle ellentételt találkozhatunk össze – csontvázak, varázslók, csontváz-varázslók és hasonló ismerős lánnyal mérhetjük össze fegyvereinket. Utóbbiakból összesen hatféle lesz, melyekkel 11 különféle speciális mozdulatot adhatunk elő (az alap támadásformák – például suhintás a karddal, vagy a kisbalta elhajítása – mellett persze). Arzenálunkhoz csatlakozik még ötféle pajzs, melyek mindegyike valamilyen új mozdulatot kölcsönöz hűsünknek: magasabb vagy hosszabb ugrást, esetleg a fővadászt visszaverést a földhöz. Az egyes szinteken összegyűjthetünk egy-egy törzsi jelvényt is, és ha mindet megszereztük, akkor részt vehetünk egy arénaviadalban, a már legyőzött szörnyek, illetve főellenfelek ellen.



APRÓLÉK

■ A Namco egy új belső fejlesztőcsapatot alakított ki szervezetén belül, amely azentúl csak a Tales of... játékokkal fog foglalkozni. A GC-re készülő Tales of Symphonia-t áprilisban mutatják be a nagyközönségnek.

■ Szintén a Namco-hoz kapcsolódó hír, hogy felvették hirdetőnek programozók és designerek számára a Tekken 5 gárdájába. Mivel a Tekken 4-gyel lejárt a szerződés PS-exkluzivitása, van rá esély, hogy Hwoarangék más gépeken is feltűnnek.

■ Nem áprilisi tréfa, hogy minden akasígy elmaradtával végleg egyesült a SquareSoft és az Enix, és azentúl együtt dolgoznak a játékaikon. Már van közös logójuk is.

SQUARE ENIX

■ Az Xbox Live európai premierjét követő második héten jelentette be a Microsoft, hogy az előfizetők száma meghaladta a félmilliót, ami egy héten alatt 43%-os emelkedést jelent. A Sony még februárban közölte, hogy áprilisban akarják elérni az egymillió felhasználót a PS2 online szolgáltatása terén.

■ A Konami játékokat készít – PS2-re és GC-re – a Tini Ninja technológiát. Megjelenésük után csak jövőre, de remélhetőleg az E3-en már megtekinthetjük, hogy mire képesek Donateliók.

■ A februári számunkban bemutatott Sea Dogs 2, ez a kalandos RPG már most megérkezett – ezen a néven. A kiadó Bethesda ugyanis szerződést kötött a Disney-vel, és ennek eredményeként átnevezték a programot Pirates of the Caribbean-ra (ugyanazzen a címen jön át a Disney Amerikában – Disney Kosztumes Filmje). Hogy ez meg milyen változtatásokkal jár, azt nem tudni, de az már biztos, hogy Xbox mellett PS2-re is kijön a program.



■ A Capcom bejelentette, hogy Catan című online táblás játékukat ingyenes letöltéssel lehetek és újságokon keresztül. Mielőtt mindenki teljes örömmel meglátogatná magát: az egyelőre csak Japánra vonatkozik, és az első hónap után havonta kell fizetni a használatáért.

■ A Sony online zenei szolgáltatójának, a SOCOM-nak az elindítását állították az egymillió hatari.

MIYAMOTO EURÓPÁBAN

Amikor Miyamoto úr nemrég Európában járt, hogy népszerűsítse a GameCubet és a GBA-t, a londoni sajtótájékoztatón elárult pár új információt a Nintendo készülő játékaival. A fő hangsúly természetesen a Wind Wakeren volt, de az érdeklődőknek sikerült ki-derítenie, hogy már folynak az előkészületek a következő Zeldának, és Mariának (utóbbi projekt egyelőre Mario 128 néven fut). Ismét elhangzott, hogy a japán cég pillanatnyilag nem lát fantáziát az online játékokban, sőt egy újságról kérdésre válaszolva Miyamoto elmondta, hogy még az sem eszébe jutott, hogy egyáltalán a – szerintünk – pont erre kitalált Mario Kart legja-e támogatni ezt a lehetőséget. Két teljesen új játékot is bemutattak, a Kirby's Air Ride eredetileg még N64-re készült, és természetesen a rózsaszín puffancsot kell benne irányítani. A bemutatott filmben Kirby egy légedeszkán szágúdozik, és nem a rá jellemző, beszippantásos módszerrel, hanem egy nagy léccel rendezi le a rosszfiúkat. Ezt követte a Pikmin 2 első nyilvános bemutatója, ami nem okozott viharos érzelmeket a valamivel több, mint ezer (többen voltak a Virgin Megastore-ban) Miyamoto miatt, mint az előző napi Grinny Spears-dedikációnál) jelenlévő körében, mert néhány tereptárgytól eltérően ugyanúgy nézett ki, mint az eredeti. Később pár kocka erejéig megmutatták az új osztott képernyős játékmódot, ahol a játékosok együttműködve pusztítottak el nagy bogarakat. Mindkét játék meg idén megjelenik angolul is, bár a helyszín ellenére az európai dátumról nem esett szó.



APRÓLÉK

■ A Starbreeze már készült az Enclave folytatását, megpedig minden elképzelhető platformra, av vegi megjelenéssel. Ezúttal nagy figyelmet fordítanak a több játékos-módra is. Az Enclave 2 mellett készül egy Templar című, a középkorban játszódó akcióprogram is, szintén ugyanilyen platformokra.



■ A Microsoft bejelentette, hogy az ésszel megjelenő, Xbox Live-kompatibilis teniszbátékokban, a Top Spinben olyan sportolók is szerepelnek, majd, mint Martina Hingis, Michael Chang vagy Lleyton Hewitt.

■ A Bungie bejelentette, hogy a Halo 2 semmiképpen nem fog idén megjelenni, helyett 2004 első negyedévé a saját maguk által szabott határidő. Szívünk szakad...



■ Yu Suzuki egy interjúban megemlítette, hogy jelenleg kizárólag az Outrun játék Jermi és Xbox-verziójával foglalkoznak, és hogy az idei E3 egyik nagy szenzációjának szánja a jelenleg 50%-ban kész programot. Mint elmondta, nagy szerepe lesz az online játéknak, és hogy pár hónappal, esetleg fél évvel később megérkezik a játék többi verziója is. Szintén eljelentette, hogy készül a Shenmue 3 is, egyelőre szintén csak Xboxra.

■ A Sony szép csendben leállította a Jet Moto 4 fejlesztését. A futurisztikus versenyjáték hivatalosan ugyan sosem lett bejelentve, de Wes Louie, az egyik vezető grafikuss saját weboldalán mesélte el, hogy a játék megjelenését 2004-re vagy 2005-re tervezték.

■ A Jet Moto 4-hez hasonló módon a Defender 2 sem fogja megjelenni a napvilágra, ezt a fejlesztést a Midwaynél töltötték, köszönhetően az előző rész katasztrofális teljesítményének.

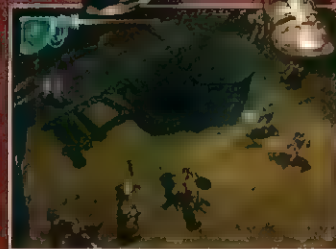
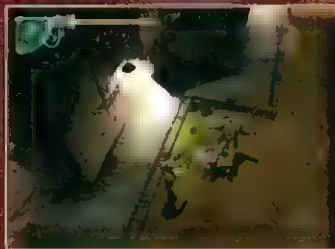
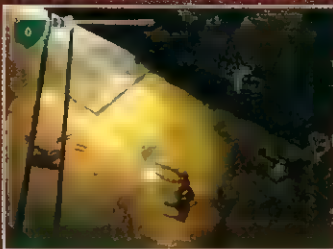
■ A Metroid Prime megjelenésének hetében több GC-t adtak el Angliában, mint PS2-t vagy GBA-t. A történelmi eseményt nem csak a szuperjáték segítette elő, hanem az is, hogy két nagy boltláncot – az Argos és a Dixons – beszüntették a GC forgalmazását, és a meglevő készleteiket 30-50%-os (t) leárazással értékesítették.

FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL

Kiadó: Vivendi Universal Fejlesztő: Interplay

Megjelenés: 2003. vége [PAL]

Állak nem zárkoznak el a PC-s játékoktól, azoknak e cím olvastán biztosan felcsillan a szeme, hiszen a Fallout-sorozat a legjobb RPG-k közé tartozik. Ez köszönhető a részletesen kidolgozott háttérvilágnak (egy atomháború utáni, lepusztult Amerikában járunk), a rengeteg taktikai lehetőséggel lehetővé tevő, körökre osztott harcoknak, illetve a kiváló fejlődési rendszernek. A kizárólag konzolra készülő Brotherhood of Steel (a háttérvilágot leszámítva semmi köze nincs a hasonló című PC-s epizódhoz) kicsit akciódúsabb lesz: természetesen a Fallout-univerzumban járunk, de a harcok valós időben zajlanak, hasonlóképpen a Hunter: The Reckoninghoz. Rengeteg leggyvert próbálhatunk ki a legprimitívebb eszközöktől (pl. egy székkel díszített deszka) a legmodernebb lézerlegyverekig bezárólag. Ráadásul ezt megtehetjük ketten is, hiszen a játék támogatja a kooperatív játékmódot is, ismét a Hunterhez hasonló módon, azaz nem osztott képernyőn. Három karakter közül választhatunk, de arról egyelőre nem nyilatkoztak, hogy ezeket miként tudjuk fejleszteni. A kiadott képek egyelőre elég gyengén néznek ki, ezen remélhetőleg még dolgoznak a fiúk.

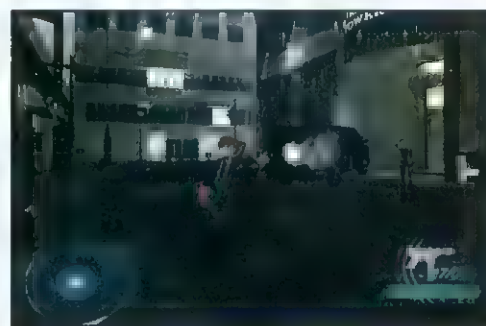
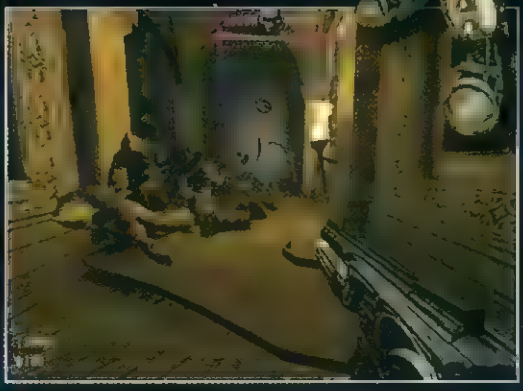


PAINKILLER

Kiadó: Dreamcatcher Fejlesztő: People Can Fly

Megjelenés: 2003. szeptember [PAL]

A Painkiller leginkább a márciusi számunkban bemutatott Serious Samra hasonlít, legalábbis ami a játékmódot illeti (remélhetőleg a színvonal hasonlóan magas lesz). Igaz, itt a vicceskedés helyett inkább horrorisztikus hangulatot próbálnak kreálni, de ezúttal sincs semmi célfrás, oldalakra rúgó háttértörténet, fejkörök, vagy éppen kifinomult mesterséges intelligencia: egyedül állunk a Föld és két támadni vágyó démonhorda között, és nemes egyszerűséggel le kell darálnunk az utóbbiakat. Ehhez mindössze öt fegyverünk lesz, de ezek mindegyikéhez két lövésfajta tartozik, amikkel még kombinálni is lehet (pl. a shotgunnal szilánkokra lövhetjük a lefagyasztott áldozatot, vagy éppenséggel a géppisztoly felrobbanthatjuk a kilőtt gránátokat). Ellenfeleink – lévén élőhalottak és buta démonok – mindenféle taktika nélkül rohtanak nekünk, általában hatalmas csordákban. A még nyáron megjelenő PC-s verzióban 20 pálya lesz (plusz öt kisebb helyszín a főellenfelekhez), de a fejlesztők ezek mellé még "számos" Xbox-ekklüzív szintet ígértek, több új ellenféllel együtt. A meszárlás élvezetessé tétele mellett kiemelt erőfeszítéssel dolgoznak az online játékon, legalább 16-szereplős csatákat ígérnek, no meg teljesen új játékmódokat.



SYPHON FILTER THE OMEGA STRAIN

Kiadó: Sony Fejlesztő: Sony Bend

Megjelenés: 2003. vége

A Syphon Filter-széria negyedik része nagy változásokat hoz a már megszokott recepthez képest. Az első ilyen – ami valószínűleg megérzi a rajongókat – az, hogy a jó öreg Gabe Logan immár nem lesz irányítható karakter. Az előző rész óta eltelt jópár év, Logan inkább visszavonult a frontról, alapított egy ügynökséget, ahová igéretes tehetségeket toboroz. Mi is egy ilyen figurát fogunk alakítani, amelynek részletesen megtervezhetjük kinézetét, valamint a küldetések előtt a fegyverzetét is (két lőfegyvert, egy közelharcit fegyvert, illetve egy gránátoskrot vihetünk magunkkal). Összesen 17 küldetés áll előttünk, és a Sony ígérete szerint ezek körülbelül háromszor akkora területen fognak játszódni, mint a harmadik rész legnagyobb helyszínei. Ezek a pályák lesznek kipróbálhatóak online is, ahol egyszerre legfeljebb négy ügynök működhet együtt. Ilyenkor új mozdulatokat is előadhatsz (például felhúzzuk társainkat egy másikonban túl magas párányra), ráadásul ha rendelkezünk a SOCOM-hoz kapott mikrofonnal, úgy tudunk majd beszélgetni is. Az egyjátékos-módban a küldetésekért kapott osztályzataink alapján száznál is több fegyver lesz megnyitható, és online is csak azzal harcolhatunk, amit korábban már megszereztünk. A negyedik részt készítő Sony Bend egyébként nem egy új csapat, hanem az eddigi három részt készítő Eidetic változtatott nevet.



DRAKE

Kiadó: Majesco Fejlesztő: Idol FX

Megjelenés: 2003. vége (NTSC)

Ahogy a cel-shading egyre népszerűbb lesz, úgy alakulnak ki egyre újabb és újabb variációi, a fejlesztők néha már le is tapadják, hogy ezt a megoldást használják. Ez a helyzet a Drake-et fejlesztő svéd csapatnál is, akik állításuk szerint a saját maguk által kifejlesztett "rim-light shading" technológiát használják. Mindenesetre egy keleties hangulatú, külső nézetet használó akciójátékról van szó, ahol a hős felváltva küzd karddal és pisztolyokkal, a la Devil May Cry. A történet – ami egy nemsokára debütáló képregényen alapul – Hongkongba visz minket, ahol hősünket, Drake-et feltámasztja a klanja. Mégpedig azért, mert csak ez a legendás képességű harcos szerezheti vissza a klan ellopott kincsét, egy lélekablásra használható ereklyét. A szokásos történetvezetéstől némileg eltér, hogy ezt már a játék elején megszerezzük, ami a dolgok valahogy rosszra fordulnak, és végül már (még) a világ megmentéséért fogunk küzdeni. Persze ezzel a nagyhatalmú cuccal felszerelve új lehetőséget kapunk:

az általaunk gyarmot hűs lelkét foglyul ejtve gyógyíthatjuk magunkat, ha pedig teljesen egészségesen fogyasztjuk ezeket képesek leszünk lelassítani az időt – milyen eredeti ötlet.

THORGAL ODIN'SCURSE

Kiadó: The Adventure Company

Fejlesztő: Ontario Europe

Megjelenés: 2003. szeptember (PAL)

Bár mostanában általában kihalófélben vannak a kalandjátékok, erre a hónapra mégis két ilyen játék jutott. A Cryo (Atlantis-játékok, Egyipt-játékok) romjain alakult Ontario szakított hagyományos játékmotorjával – talán rájöttek, hogy nem véletlenül mentek csődbe... A Thorgal előre renderelt háttereket használ, amiken háromdimenziós karakterek maszkálnak. A program különlegessége, hogy a háttereket tussal rajzolták (vagy legalábbis így néznek ki), így egész képregényszerű hatást értek el. Ez persze nem véletlen, hiszen a Thorgal egy igen népszerű francia képregény: egy hasonló nevű viking fiúról szól, aki odüsszeuszi kalandokba keveredik, amikor kis hajójával bejárja az Északi-tengert. Ezúttal egy Norai nevű vénember indítja el az eseményeket, aki egy mágikus tükör segítségével felfedi Thorgal jövőjét. A látomás nem túl szép: ebben ugyanis hősünk éppen megöli saját fiát – ezért aztán azért kell küzdenünk, hogy valahogy túljárjunk a Sors "eszen". Ehhez be kell járunk néhány szigetre, le kell győzzünk rengeteg ellenfelet, és – az azért elég furán hangzik – még a jövőbe is ellátogatunk: egész pontosan egy úrhajóra. A küzdelmek nem csatavárak és mészárlásokból állnak, hanem mindenhol valamilyen fejtrófiát kell megoldani. Járásról ezek közül az összevontabbakat külön is kiemelhetjük.

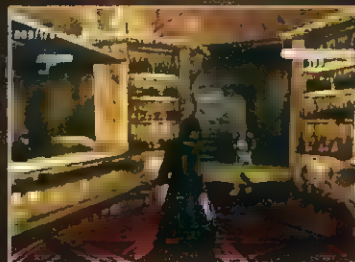


THE FOUR HORSEMEN OF THE APOCALYPSE

Kiadó/Fejlesztő: 3DO

Megjelenés: 2003. vége (NTSC)

ECTS-híreinkben már beszámoltunk arról, hogy a 3DO megelegette, hogy mindenki csak az "Army Men-csónak" hívja őket, ezért belevágtak egy igazi véres, csak felnőtteknek való játék elkészítésébe. Szerencsére komolyan is gondolták a dolgot, és a nyolcmillió (dollárban, ugye mondanunk sem kell) költségvetéssel készülő játék tényleg mindent megtesz, hogy felhívja magára a figyelmet. Már a téma is biztosan kiakasztja a vallásosabbakat: Abaddont, egy bukott angyalt kell irányítanunk, akinek az a feladata, hogy elpusztítsa az Apokalipszis négy lovasát. Ehhez három kiválasztottat kell meggyőznie, hogy kövessék őt. Jesse egy 18 éves prostituált, Jimmy Ray egy seregtágyú, Anderson Scott pedig egy korrumpált polikés. Mindegyikük egy speciális képességgel rendelkezik – egyik például gyógyít, míg a másik látja az amúgy észrevétlen démonokat is. A vallásos téma mellett biztos sokak szemét fogja szórni az elkészítésein véres harc, különösképpen a brutális kivégzések, valamint a főcímmel nem is érthetetlen. És hogy mire megy el az a tengernyi pénz? A karakterek animációját az a Smashcut készíti, akik ugyanezt a feladatot látták már Matrix-világában vagy a Penge-filmekben, a hangokat olyan színészek adják, mint Lance Henriksen vagy Tracy Davis, a képi világ megteremtését pedig Dave DeVries-re és Simon Bailey-re bízták (lőbbek között az X-Men képregények világa fűződik nevükhöz).



APRÓLÉK

■ Volkswagen és a Polyphony Digital szerződést kötöttek, melynek értelmében a játéklejlesztő cég egy vezetésektől-programot készít, melyben természetesen csak VW-kocsik lesznek (azokból viszont a legelsőktől a koncepcióautókig minden). A program, amit nem játéknak szánják a Gran Turismo 4 motorjára épül, a terjesztést pedig a VW végzi majd. A platform természetesen PS2 lesz.

■ A kétméreziós verekedős játékok rajongói még az idén gazdagabbak lesznek egy új programmal, a Playmore és a Capcom ugyanis friss sorozatot indítanak. Az első rész címe SNK vs. Capcom: SVC Chaos lesz, és a két cég leghíresebb karaktereit ugraszthatjuk össze benne. A játék egyelőre csak arcade-verzióban készül, de a Playmore-os fejlesztőgárdát ismerve a legnagyobb valószínűsége van, hogy egy Dreamcast-átirát is látni.

■ A Raven bejelentette, hogy Jedi Knight 3 már 75%-os készítségű felel, igaz, egyelőre csak PC-re volt szó, de mivel az új rész is a Quake 3-motorral készül, nagyon valószínű egy konzol-átírat.

■ Készül a Shinobi folytatása, bár a ninja-szimulátor PS2-es változata nem aratott valami kirobbanó sikert, az OverWorks már az E3-on bemutatta a második részt (amely persze csak ebben a konzolgenerációban második).

■ Május 2-ától lesz kapható Európa-szeri egyfajta limitált kiadású, zöld Xbox.



Az átlatszó házba zárt konzolhoz két, ugyanígy átlatszó pompázó Controller is jár.

■ A Capcom regisztrálta a residentevil5.com webcímet, így igen valószínű, hogy a GC-re valamikor jövőre megjelenő RE4 nem az utolsó tagja lesz a horror-sorozatnak.

■ Sok találgatás láttat napvilágot már arról, hogy a következő GTA-játék hol fog játszani. Mivel az eredeti, első GTA-ban (PS) három nagy terület volt (Liberty City, Vice City és San Andreas), és ebből kettőt már feldolgozásra került, igen valószínűnek tűnik, hogy a következő epizód címe GTA San Andreas lesz. Főként azért, mert kiderült, hogy a RockStar egyik főnöke regisztrálta a www.gtasanandreas.com, illetve www.grandtheftautosanandreas.com webcímet.

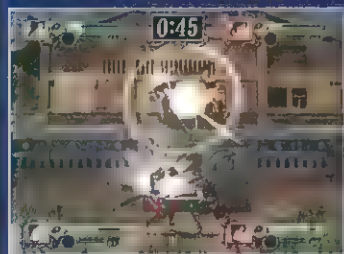
■ A Japan Quiter című újság címlapján közölte, hogy a Kingdom Hearts 2 már fél éve fejlesztés alatt áll. Mivel a Square-Enix saját magazinjáról van szó, az információ eléggé biztosnak vehető.

ONIMUSHA BLADEWARRIORS

Kiadó/Fejlesztő: Capcom

Megjelenés: 2003. vége (NTSC)

Előző számunkban beszámoltunk az Onimusha harmadik részéről (a DVD-n pedig találás is egy rövidke videotrailert belőle), ám a Capcom emellett bejelentett egy másik játékot is. A Blade Warriors (Japánban Buraiden lesz a címe) egy Smash Brothers-jellegű verekedős – vagy a Capcom weboldalának szavaival élve: „születelő” – játék lesz: legfeljebb négyen küzdhetnek egymással egy kétdimenziós, folyamatosan változó pályán. Noha a játék az Onimusha 3 motorjával készül, a helyszíneket – csakúgy, mint a karaktereket – az első két rész ihlette. Nemcsak a korábbi főszereplőkkel próbálkoztunk, de a jó szerepléssel még a démoni ganma-erők néhány tagját is megnyitjuk (sőt szerintünk a játék mélyén ott vár valahol Jean Reno is). Az egyjátékos módban kisebb történeteket játszhatunk végig, miközben karakterünk tapasztalatot gyűjt, fejleszt a támadásait, növeli vélelmezését és sebességét. Ennek leginkább akkor lesz jelentősége, ha összefut a maximum négy játékos a tévé előtt, mert ilyenkor is a feltáptalt harcosai küzdhetünk. A háttérrel interaktív lesznek, azaz egyes platformokat összetörhetünk, esetleg mozgathatjuk őket.



MEDALOFHONOR RISINGSUN

Kiadó: Electronic Arts Fejlesztő: EA GAMES

Megjelenés: 2003. vége (NTSC)

Az Electronic Arts nem szándékozik kihasználatlanul hagyni a MoH-játékok hatalmas népszerűségét, biztosak lehetünk benne, hogy a következő két karácsonyi időszakban is kapunk egy-egy új epizódot. Ezúttal ugyanik egy olyan történetet kreáltak, ami két játék erejéig is kitarthat: egy amerikai testvérpár – Joseph és Donald – japánok elleni harcát kíséreljük majd végig. A Rising Sun előjén még együtt gyakorlatoztunk, ám a Pearl Harbor meglátadásakor kiborítottunk, káoszban elvesztjük egymást, és csak a legutolsó pályán találkozunk újra, amikor is végre sikerül kiszabadítanunk Donaldot egy búrmi hadifogolytáborból (a jövőre megjelenő rész majd az ő kalandjait mutatja be). Összesen tíz pálya lesz, köztük például Guadalcanal, a Fülöp-szigetekkel és a Kwai folyó völgyével. Ahogy az előző részben az Omaha Beach volt. A 10. pálya, úgy ezáltal a már említett Pearl Harbor lesz az: japán



Zerok bombáznak, hajók sütylednek és százak kapálóznak a vízben, miközben mi megpróbálunk életben maradni. A Frontline-ért felelős csapat készítte ezt a verziót is, de a dzsungel-környezet által támasztott más követelmények miatt egy teljesen új engine-t használnak (a képek mindössze tíz heti munka után készültek azért néz ki ilyen kopárnak és elnagyoltnak a táj). Lesz többféle multiplayer mód, de igazán a kétféle, osztott képernyős kooperatív mód lesz érdekes.

OPERATION FLASHPOINT COLDWARCRISIS

Kiadó: Codemasters Fejlesztő: Bohemia Interactive

Megjelenés: 2003. ősz (PAL)

Noha a képek valószínűleg nem ezt sugallják, az Operation Flashpoint az év egyik legnagyobb durranása lehet. A 2001-es, rengeteg díjat begyűjtött PC-s változat átirata ugyan cseppel sem szép, de ennek megvan a maga oka: a bejárható terep egyszerűen hatalmas, még terepjárával is hosszú percekig tart eljutni a hadjáratoknak helyet adó szigetek egyik végéből a másikra. Az alapjátékban 30 küldetést kapunk, melyek egyenként körülbelül egy óras időtartamúak (ez tapasztalat, nem jóérel!). Ráadásul mintegy bónuszként megkapjuk a később megjelent kiegészítő lemezt, a Resistance további 20 misszióját is. A Flashpointot játszhatjuk külső vagy FPS-nézetből, ennek ellenére igazán „kalona-szimulátort” kapunk: akár percekig is lapulunk kell egy bokor alatt, hogy kivárjuk míg ellenfeleink megmozdulnak, sőt a sűrű erdőben a gellert kapott golyók is veszélyeztetik életünket. A játék roppant élethű – a fejlövés azonnal halálos, a fát ért találat lelassít minket, a karlövés



pedig reszkető cölkeresztet von maga után (sőt az ellenfél követi az általunk hagyott vérényomokat). Minden járművet irányíthatunk, amit csak meglátunk, a civil traktortól vagy sportkocsitól kezdve a tankokon és hajókon át egészen egy SCUD-rakéta hordozójáig, vagy az A10-es bombázókig bezárólag. Összesen 35 jármű és 40 fegyver várja az érdeklődőket, no meg a többjátékos kooperatív és Xbox Live-játék, akár 16 fő számára is.

GREMLINS REVENGE

Kiadó: BigBen Fejlesztő: LSP

Megjelenés: 2003. nyár (PAL)

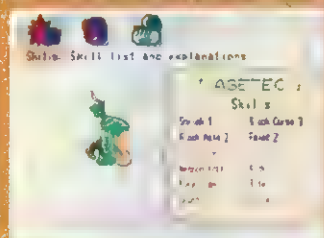
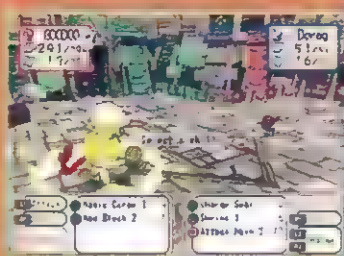
Kicsit későnek tűnik, hogy valaki a Szörnyecske-filmek (1984, 1990) alapján készítsen videójátékot, de a francia LSP-t ez kevésbé érdekelte. A Gremlins Revenge 20 évvel a második epizód után játszódik, és pont az akkori események évfordulójára rendezett partit kezdődik. Mogwai ismét vízes lesz, az új szörnyecske – egy fehér sörényű, Stripe nevű jószág – pedig elhatározza, hogy elfoglalja a várost (a nem Gremlins-szakértők kedvéért: ebben a világban a szörös kis lények, a gremlinek egészen addig veszélytelenek, amíg vízesek nem lesznek – ekkor ugyanis elkezdnek sokszorozódni, az utódok pedig roppant agresszívvé válnak). Választhatunk a gonosz és a jó, de egyaránt esetlen karakterek közül, és ez tulajdonképpen annyi eltérést jelent, hogy a 11 pályát más sorrendben kell bejárunk, no meg, hogy máshol akadunk össze ellenfelekkel. Mivel képesek leszünk „osztódni” víz közelében, mindig egy kis csapat élén vonulunk harcba; társainkat a D-paddal irányíthatjuk. Sőt, ez szerencsére azt is jelenti, hogy egy pajtásunk kezébe kontrollált nyomva, kooperálva is végigküzdhajtuk magunkat az eseményeken. Mivel a Gremlins Revenge a fiatalabbaknak készül, ezért túlságosan összetett feladatokra nem kell számítani: mindössze le kell lövöldöznünk a ránk törő szörnyecskeket. Ezen felül csupán némi ugrándozás színesíti a játékot.



MAGIC PENNEL

THE QUEST FOR COLOR

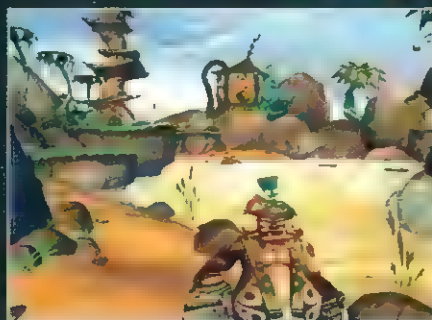
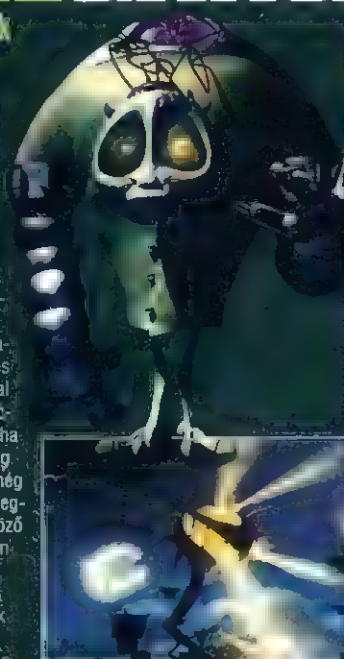
Kiadó: ... Fejlesztő: ...
Megjelenés: 2003. június (PAL)



THE KOREGANG

Kiadó: GNV Fejlesztő: UDS és Zinik
Megjelenés: 2003. ősz (PAL)

Az Amerikában egyszerűen Core címmel futó platformjáték meglehetősen örült darabnak ígérkezik, ami már a képernyőn látható karakterek buntördi ábrázatából is kikövetkeztethető. Egy Core-Suit nevű páncél van a játék középpontjában, amire egy kis kompánia (egy Pixie nevű kislány, egy Madboy nevű srác és egy Rex névre hallgató csilvava kutya) bukkan rá egy barlangban. Ennek a fémműhának az a különleges képessége, hogy bárki-nek az alakját fel tudja venni – erre szükség is lesz, ugyanis ahogyan a trió keresi a kivezető utat, úgy találják szembe magukat egyre vadabb ellenfelekkel és egyre összetettebb fejtörőkkel. Egy gombnyomással bármikor válthatunk a három karakter között: ha harc-ra kerül a sor, akkor Madboy lesz a nyerdő, Pixie a ruha-segítségével kiválóan tud falra mászni, Rexnek pedig kiélesedik a hallása és a szimata (bár ez utóból még nem mutattak képet, de állítólag ilyenkor a szagok megjelennek a képernyőn). A föld alatti világ hat különböző országában összesen 24 pályát járhatunk be, ezeken másfélszer annyi bizzar lónnyel futhatunk össze. A fejlesztők külön hangsúlyozták, hogy minden egyes ellenfélhez külön dallamok tartoznak, és hogy ennek nagy jelentősége lesz a játékmenetre – bár hogy ez pontosan mit is jelent, az valószínűleg csak az E3-on derül majd ki. A látványvilág egyébként nem véletlenül ilyen groteszk – a vezető designer, Klaus Lyngelad korábban az Earthworm Jim kitalálója-ként vált híressé.



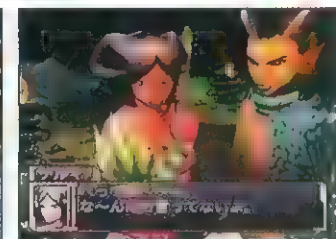
ARCTHELAD

TWILIGHT OF THE SPIRITS

Kiadó: Sony Fejlesztő: Cattle Call

Megjelenés: 2003. június (NTSC)

Nálunk meglehetősen ismeretlen az Arc the Lad-sorozat (bár tavaly megjelent egy gyűjteményes PS-kiadása az eddigi részeknek angolul is – igaz, csak Amerikában), de lehet, hogy az új epizóddal mindez megváltozik. Rendkívül fordulatos történetet, illetve stratégiai érzéket igénylő harcrendszert ígérnek, ami igazi győztessé teheti a programot (feltételezve, hogy nem füllentenek...). Az Atl 3 története óta mintegy 2000 év telt el, és a bolygón időközben két nagy birodalom alakult ki: az egyik földrészen az emberek élnek, a másikon a démonok. Darc és Kharg – egyikük humán, a másik szörnyeteg – lesz a két főhős, és az már a játék legelején kiderül, hogy valamiféle rokoni kapcsolat van közöttük. Ahogyan halad előre a 60-70 órára kalibrált sztori, úgy kell váltogatnunk a két karakter között. Mindegyikük legfeljebb hat társat gyűjthet maga mellé, természetesen minden figura egyedül fejtörőkkel és varázslatokkal bír. A mágikához ezúttal nem holmi regenerálódó manapontok szükségesek, hanem ún. lélekkövek, melyeket a legyőzött ellenfelektől ragadhatunk el. A harcrendszer körökre osztott, leginkább talán a Grandiában látottakra fog hasonlítani. Ez azt jelenti, hogy harc közben mozgathatjuk karaktereinket, vagyis nem leszünk felsorakoztatva a szörnyekkel szemben, mint mondjuk a Final Fantasy-szerűben. A Japánban már megjelent játékot (lásd a toplistákat) viharos sebességgel szinkronizálják, a fejlesztőket pedig már átcsoportosították az Arc the Lad Online-hoz, amiről előző számunkban már olvashattál.



CROUCHING TIGER

HIDDEN DRAGON

Kiadó: Ubi Soft Fejlesztő: Genki

Megjelenés: 2003. augusztus (NTSC)

A négy Oscart nyert „Tigris és Sárkány” az elképesztő küzdelmeivel külön alapot szolgáltat egy akciójátékhoz – a jogokat végül a Ubi Soft nyerte el, és már a tavalyi E3-on bejelentették, hogy PS2-re és GC-re készül a program. Most végre meg tudtuk a részleteket (bár sajtóközleményükben már csak a PS2-es változatról szóltak) – többek között azt, hogy négy karaktert fogunk irányítani a programban.



Ez legtöbbször Li Mu Bai lesz, de a történet egyes pontjain Yu Shu Lien, Jen Yu és Lo vának főszereplőkké. Mindegyikük körülbelül 50 speciális, csak rá jellemző kombóval rendelkezik, és persze a filmben látott óriási ugrásokat is előadhathatjuk. Körülbelül fele-fele arányban kell karddal és puszta kézzel (illetve puszta lábbal)



küldeni az ismerős helyszíneken (mivel nagyjából a film eseményeit követeljük végig, ezért az abban látott vidékeken fogunk harcolni). Nagyon géreatesnek hangzik az erdőbeli kergelőzés az ágak között, valamint a korabeli város háztetőin zajló küzdelem. A játék érdekessége, hogy minden párbeszéd kínai mandarin nyelven hangzik el (az eredeti színészek szájából), és csak a feliratozás lesz angol nyelvű.

MEGJELENÉSEK



EUROPA, USA – 2003. ÁPRILIS – 2003. MÁJUS

EUROPÁI PS2 MEGJELENÉSEK

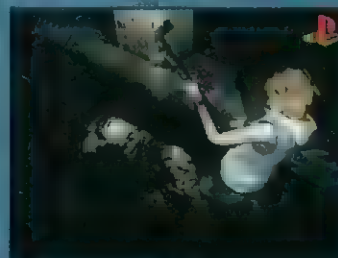
Def Jam Vendetta	25-Apr	Electronic Arts	****
Club Football	25-Ápr	Codemasters	***
Black & Bruised	25-Ápr	Vivendi Universal	***
World Championship Snooker	2-Máj	Codemasters	***
RTX Red Rock	2-Máj	Activision	***
NBA Street Vol. 2	2-Máj	Electronic Arts	****
Chessmaster	2-Máj	Ubi Soft	**
BloodRayne	2-Máj	Majesco	***
Enter the Matrix	15-Máj	Infogrames	****
SX Superstar	16-Máj	Acclaim	**
Speed Kings	16-Máj	Acclaim	***
Shinobi	16-Máj	Sony	***
Armored Core 3	17-Máj	Metro 3D	****
Silent Hill 3	29-Máj	Konami	*****
Pro Beach Soccer	30-Máj	Wanadoo	***
Inquisition	30-Máj	Wanadoo	***



Def Jam Vendetta



Club Football



Enter the Matrix



Armored Core 3



Choplifter: Search and Rescue



Return to Castle Wolfenstein



RTX Red Rock



Speed Kings



Silent Hill 3



Armored Core 3



Choplifter: Search and Rescue



Return to Castle Wolfenstein

USA PS2 MEGJELENÉSEK

Colin McRae Rally 3	22-Apr	Codemasters	*****
NBA Street Vol. 2	28-Ápr	Electronic Arts	****
Chessmaster	29-Ápr	Ubi Soft	**
Choplifter: Search and Rescue	29-Ápr	Xicat	***
RTX Red Rock	1-Máj	Activision	***
Finding Nemo	6-Máj	TOX	**
Wolfenstein: Operation Resurrection	6-Máj	Activision	****
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	6-Máj	Activision	****
Jack Part 2: Mutation	6-Máj	Bandal	****
IndyCar Series	6-Máj	Codemasters	***
Pro Bass Challenge	6-Máj	Natsume	**
Speed Kings	13-Máj	Acclaim	***
Enter the Matrix	14-Máj	Infogrames	****
Smash Cars	15-Máj	Metro 3D	**
Evil Dead: A Fistful of a Boomstick	26-Máj	THQ	*
The Hulk	27-Máj	Vivendi Universal	****



➔ **Lost Kingdoms 2**



➔ **Red Faction II**



➔ **Skies of Arcadia**



➔ **Wario World**

EUROPAI KÖNYV MEGJELENÉSEK

Project Zero (Fatal Frame)	25-Apr	Tecmo	****
NBA 2K3	25-Apr	Sega	***
Club Football	25-Apr	Codemasters	***
World Championship Snooker	2-Máj	Codemasters	***
NBA Street Vol. 2	2-Máj	Electronic Arts	****
BloodRayne	2-Máj	Majesco	***
Barbarian	2-Máj	Titus	*
Tao Feng	9-Máj	Microsoft	****
Star Wars Clone Wars	9-Máj	Activision	****
Moto GP 2	9-Máj	THQ	****
Dragon's Lair 3D	9-Máj	Ubi Soft	****
Enter the Matrix	15-Máj	Infogrames	****
SX Superstar	16-Máj	Acclaim	**
Speed Kings	16-Máj	Acclaim	***
Burnout 2: Point of Impact	16-Máj	Acclaim	****
Red Faction 2	30-Máj	THQ	****
Pro Beach Soccer	30-Máj	Wanadoo	***

USA KÖNYV MEGJELENÉSEK

Stake	22-Apr	Metro 3D	***
Lotus Challenge	22-Apr	Xicat	***
Star Wars: The Clone Wars	22-Apr	Activision	****
NBA Street Vol. 2	28-Apr	Electronic Arts	****
Burnout 2: Point of Impact	28-Apr	Acclaim	****
Top Angler	1-Máj	Xicat	**
Aquaman: Battle for Atlantis	5-Máj	THQ	**
Finding Nemo	5-Máj	THQ	**
Wolfenstein: Tides of War	6-Máj	Activision	****
IndyCar Series	6-Máj	Codemasters	***
Enter the Matrix	14-Máj	Infogrames	****
Rent a Hero No. 1	15-Máj	Sega	**
Speed Kings	20-Máj	Acclaim	**
MotoGP 2	20-Máj	THQ	****
Evil Dead: A Fistful of a Boomstick	26-Máj	THQ	*
Brute Force	27-Máj	Microsoft	***
Fila World Tour Tennis	27-Máj	Xicat	**

EUROPAI KÖNYV MEGJELENÉSEK

Superman: Shadow of Apokolips	25-Apr	Infogrames	**
WWE Crush Hour	26-Apr	THQ	***
Shrek Super Party	1-Máj	TDK	**
VIP	2-Máj	Ubi Soft	**
NBA Street Vol. 2	2-Máj	Electronic Arts	****
The Legend of Zelda: The Wind Waker	2-Máj	Nintendo	****
Barbarian	2-Máj	Titus	**
Super Bust a Move 2: All Stars	9-Máj	Ubi Soft	***
Robotech: Battlecry	9-Máj	TDK	***
Ikaruga	9-Máj	Infogrames	****
Enter the Matrix	15-Máj	Infogrames	****
SX Superstar	16-Máj	Acclaim	**
Speed Kings	16-Máj	Acclaim	**
Lost Kingdoms 2	16-Máj	Activision	***
Burnout 2: Point of Impact	16-Máj	Acclaim	****

USA GAMECUBE MEGJELENÉSEK

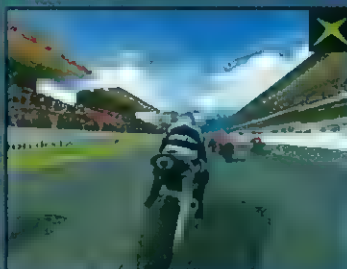
Conflict: Desert Storm	22-Apr	Take 2	****
Shrek Super Party	22-Apr	TDK	*
NBA Street Vol. 2	28-Apr	Electronic Arts	****
Finding Nemo	5-Máj	TDK	**
Lost Kingdoms 2	13-Máj	Activision	***
Enter the Matrix	14-Máj	Infogrames	****
Wario World	23-Máj	Nintendo	***
The Hulk	27-Máj	Vivendi Universal	****



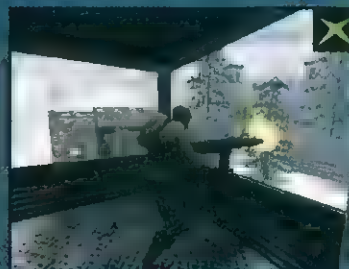
➔ **MotoGP 2**



➔ **IndyCar Series**



➔ **Return to Castle Wolfenstein**



➔ **The Hulk**



➔ **SX Superstars**



➔ **The Hulk**

USA – ÁPRILIS

	1	The Getaway Sony – PS2
	2	GTA: Vice City Take 2 – PS2
	3	The Sims Electronic Arts – PS2
	4	Yu-Gi-Oh! Duelists of the Rose Konami – PS2
	5	Devil May Cry 2 Capcom – PS2
	6	Xenosaga Episode 1 Namco – PS2
	7	Yu-Gi-Oh! Dungeon Dice Monsters Konami – GBA
	8	hack: Infection Bandai – PS2
	9	ATV Off Road Fury 2 Sony – PS2
	10	Dragon Ball Z: Budokai Infogrames – PS2

JAPÁN – ÁPRILIS

	1	Final Fantasy X-2 SquareSoft – PS2
	2	Arc the Lad: Twilight of Spirits Sony – PS2
	3	Maid in Wario Nintendo – GBA
	4	Actual Combat Pachislot Sammy – PS2
	5	Yu-Gi-Oh! Duel Monsters 8 Konami – GBA
	6	Sister Princess 2 Madia Works – PS
	7	Dynasty Warriors 3 Koei – PS2
	8	Legend of Zelda: Link to Past Nintendo – GBA
	9	Baseball 2003 Battle Ball Park Konami – PS2
	10	Final Fantasy Tactics Advance SquareSoft – GBA



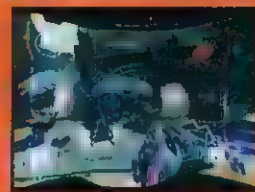
TOP



NAGY BRITANNIA



1 METROID PRIME
Nintendo – GC



2 THE SIMS
Electronic Arts – PS2



3 RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC
Ubi Soft – GBA, PS2, GC, Xbox



4 THE GETAWAY
Sony – PS2



5 GTA: VICE CITY
Take 2 – PS2



6 LOTR: THE TWO TOWERS
Electronic Arts – GBA, PS2, GC, Xbox



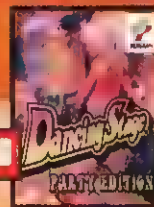
7 TENCHU: WRATH OF HEAVEN
Activision – PS2



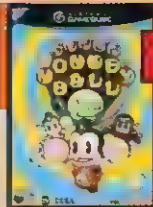
8 FIFA 2003
Electronic Arts – GBA, PS2, GC, Xbox



9 MORTAL KOMBAT DA
Midway – GBA, PS2, GC, Xbox



10 DANCING STAGE PARTY ED.
Konami – PS



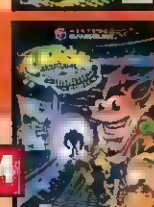
11 SUPER MONKEY BALL 2
Sega – GC



12 TOM CLANCY'S SPLINTER CELL
Ubi Soft – Xbox



13 HARRY POTTER 1
Electronic Arts – GBA, PS



14 CRASH BANDICOOT
Vivendi Universal – PS2, GC, Xbox

LISTÁK

TOP 30 — ÁPRILIS

	15 SUPER MARIO SUNSHINE Nintendo – GC	
	17 SHENMUE 2 Sega – Xbox	
	10 PANZER DRAGON ORTA Sega – Xbox	
	21 MAX PAYNE Take 2 – PS2, Xbox	
	21 LUIGI'S MANSION Nintendo – GC	
	25 FINAL FANTASY ORIGINS SquareSoft – PS	
	27 SCOOBY DOO & CYBER CHASE THQ – GBA, PS	
	29 GRAN TURISMO 3 Sony – PS2	

TOM CLANCY'S GHOST RECON
Ubi Soft – PS2, Xbox

HARRY POTTER 2
Electronic Arts – GBA, PS2, GC, Xbox

TIGER WOODS PGA TOUR 2003
Electronic Arts – PS2, GC, Xbox

SONIC MEGA COLLECTION
Sega – GC

RESIDENT EVIL ZERO
Capcom – GC

TIMESPLITTERS2
Eidos – PS2, GC, Xbox


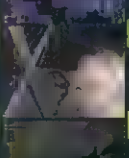


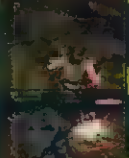

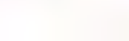
SHREK TREASURE HUNT
TDK – PS

KINGDOM HEARTS
SquareSoft – PS2

AUSZTRÁLIA – ÁPRILIS

	1 GTA: Vice City Take 2 – PS2
	2 The Getaway Sony – PS2
	3 Tenchu: Wrath of Heaven Activision – PS2
	4 WRC 2 Extreme Sony – PS2
	5 Kingdom Hearts Sony – PS2
	6 The Sims Electronic Arts – PS2
	7 MGS2: Substance Konami – Xbox
	8 Grand Theft Auto 3 Take 2 – PS2
	9 Dead or Alive: XBV Tecmo – Xbox
	10 Sly Raccoon Sony – PS2

AZ AMAZON.COM ELŐRENDELÉSI LISTÁJA

	Golden Sun: The Lost Age Nintendo – GBA
	Final Fantasy Origins SquareSoft – PS
	Tom Clancy's Splinter Cell Ubi Soft – PS2
	Brute Force Microsoft – Xbox
	NBA Street Vol. 2 Electronic Arts – PS2
	Enter the Matrix Infogrames – Xbox
	Midnight Club 2 Take 2 – PS2
	Tomb Raider: Angel of Darkness Eidos – PS2
	Final Fantasy X-2 SquareSoft – PS2
	Enter the Matrix Infogrames – PS2



NAGY RETROFESZTIVÁL

[Classic Gaming Weekend – Seattle, március 14-16.]

Obsolete Media Festival

Seattle hagyományörző retro fesztiválja március 14-én, pénteken vette kezdetét a Nyitó Gálaesttel, amely a városka The Little Theater nevű kis művész-galériájában kapott helyet. A Little Theater ad otthont a North West Film Forum nevű mozinak, ami ezen a hélvégén az idő homokja által kikezdett, ám most kreatív (vagy mint az hamarosan kiderül, destruktív) módon újraélesztett (avagy újfent sirba küldött) médiaformátumoknak és gépeknek szorított talpalávalónyi helyet. A gálaestet Paul Slocum zenész (és „klasszikus-játék programozó”) „koncertje” nyitotta. Paul egy Atari 2600-ast saját fejlesztésű Synthcartjával kiegészítve, egy Commodore 64-est és egy álprogramozott öreg mátrixnyomatót használt fel zenei allűrjei kifejezésre juttatásához. Egyedülre játszott mindhárom „hangszeren”, a végeredmény pedig önmagáért zengett: az élményt valószínűleg lehetetlen írásban, avagy verbális módon ecselelni. A show után Paul ráadást is adott – egy

dalt énekelt közösen a jelenlévőkkel, amit a barátnőjével közösen szerzett. Az est másik fénypontja Steve Safarik Space Wars-bemutatója volt. Ez egykoron egy kivetített vektoros, űrhajós-lövöldözős, bónusz-felcsipegetős játék volt, négy játékos (és egy robot!) számára – most ugyan-ez házilag barkácsolt hardveren jelent meg. Az „Idejétmúlt Média Fesztivál” nyitóéjszakájának záróakkordja a St. Pong Atari Torture Ensemble („Szent Pong Atarit Kínzó Együttes”) fellépése volt – ők egy ősrég Atari 400-as sirba küldését tűzték ki feladatukul. A demonstráció folyamán a banda retro-futurisztikus (?) hangorkán közepelte folyamatos kísérletezéssel megpróbálta kinyírni a gépet (történt ez a cartridge slot drótjainak véletlenszerű



összeillesztésével, s annak figyelésével, a gép melyik része kezd el éppen füstölni... a legjobb móka!). Érdekes volt, de a négy-százas nem adta meg magát egykönnyen, így a performance egy csöppet hosszúra nyúlt – a legtöbb jelenlévőnek pedig vérzett a szíve a remek kondícióban lévő masináért. Csipetnyi érdekesség a végére: a fesztivált reklámozó rövidfilm elkészítését egy gyakorló filmrendező, Wes Kim kapta, aki egy 30 másodperces trailerrel adózott a régi szép idők most is szép emlékének.



A Little Theater bejáratánál, néhány órával a fesztivál kezdete előtt



A nyomtatófej érdekes, fűrészhöz hasonló hangot hallat, ami a fejt mozgató motor és a beépített csipogás hangjával kiegészítve egy erősítőre kötött mikrofon továbbírt. Ehhez jött még a C64 és a Synthcart! – a hatás leírhatatlan



A Space Wars kivetítés négy játékos számára nyújt igazi, felülmúlhatatlan retro hangulatot. Superlőr ugrás, extrameghajtás, túlmelegedő ágyuk, részletes sérülés-modell. Istenjáték!



Paul elmagyarázta, hogy is működik a szerke.



...majd a koncert kezdetei veszi.



...majd a koncert kezdetei veszi.





NWCGE találkozó

Másnap, Kirkland (Bellevue és Redmond mintájára ez is egy Seattle vonzáskörzetébe tartozó település). Az NWCGE (NorthWest Classic Gaming Enthusiasts) éves összejövetelének Nagy Napja. Több hónapos tervezés és szervezés előzte meg ezt a napot, amin cirka 140 retró bácsi (és néni) jött össze, hogy klasszikus (meg némi modern) játékokkal

játsszon, csevegjen, cserélgessen, vásároljon és eladjon. A legmesszebről érkező látogató egészen Utah államból látogatott el ide. Cirka 30 különböző konzol volt kipróbálható, az ősi Atarikól a jelenkor Xboxáig. Ismét bemutatták Safarik Space Wars-masínját, mely hamarosan szinte vérré menő küzdelmek szemtanúja lett, ahogy a játékosok

különböző generációi összecaptak. Nagy sikere volt Aaron Vectrex TV-jének (gyakoriatílag egy televízióba épített Vectrex konzol), de az érdeklődők megtekinthettek egy eredeti Apple Lisa I-et, egy Trans-America Rallyvel kisserelt Jopac 7400-as, egy nagy rakat 8-bites számítógépet, vagy egy hordozható brazil Dactar rendszert is.



A Space Wars prototípus nappal zöld színű lézersugárral, éjszaka (sötétben) vörös színű lézerrel üzemel. Zseniális!



Steve elmagyarázza a Space Wars mögötti technológiát Aaronnak, a Vectrex TV alkotójának. Safarik tervet szerint a masina hamarosan kereskedelmi forgalomban is kapható lesz...



Az asztalon egy CoCo, egy Commodore Vic-20, egy Texas Instruments TI-99/4A és egy Atari 800 XL. Ebből a csokorból mi csak kettővel találkoztunk élőben. Van mit bepötolni!



Az asztalon ultraritka Atari 2600-as kazetták, hegyekben. Ritás csaknem minden formátumra töllelhelő volt.

Sixth Annual Atari Championship

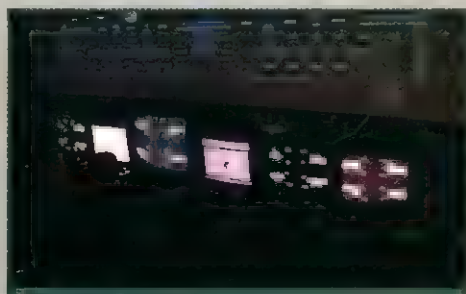
A hétfőre, mint általában a hétvégék, a vasárnapra került befejezésre: az utolsó nap tartották a Hatodik Éves Atari Bajnokságot (ami nevétől függetlenül tavaly elmaradt). A szervezők féltelmel nem igazolódtak be: a vetéledőre majd' 30 profi Atari-játékos érkezett és nevezett, elhozva magával a kis családot, vagy a szurkolótábor és retróban érintett haveri kört. A vetéledés hat televízióba vette kezdetét, amelyek egy óriási kivételön lettek megátomogatva. Az első, válogatómeccs a klasszikus Kaboom

pontszerzési versenye volt – a bemelegítő hi-score 10873 pont lett, ezt kellett a továbbjutáshoz felülmúlni („bemelegítő” score-nak ez nem is rossz, sőt!). Az elődöntőbe jutott szerencsések a Warlordsban döntöttek a legények és a gát évezredekén átvélő kérdésében, majd a középöntő következett, és a Combat (akkoriban ugyebár nem bonyolították túl a játékok neveit). A Combat négy főre szűkítette a kört, a négyszög pedig nekilátott, hogy a Bowling és a Circus Atari segítségével el-

döntse, ki lesz az a két retró arc, akik a döntőt játsszák majd. A nagydíjat az NWCGE Invaders (egy Coke Wins-klón) magasabb pontszámot elérő játékosra vihette haza: esetünkben egy Dave nevű úr (érdekesség, hogy a második helyen a barátjáné, Cara végzett... remek páros lehetnek!). Az eseménysorozatot olyan népszerű retro-honlapok és kiadók (!) támogatták, mint Paul Slocum, a Packrat Videogames, az Atari2600.com, a Video Magic, a ResQsoft vagy a neves AtariAge.



Kaboom válogatómeccs.



Warlords elődöntője.



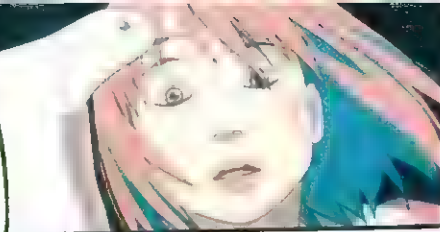
...és a Combat középöntője.



A szervezők, balról jobbra: Jake, Beth, Zack és Jamie.



Bajnok: Dave (kezeben a trófeán kívül a másik nyeremény: egy Pac Man szemeteskukszi!).



ANIMATRIX

Hosszas rábeszéléssel (valamint egy ötös pakk, Kelt lipusú Nova Sériá Svetlé Pivo segítségével) sikerült főszerkesztőnket meggyőzni, hogy a Multiplay! ingyenes olvasóközönsége nem élhet tovább legalább havi két oldal anime témájú eszméletlenség nélkül – így most egy új rovatot köszönthettek ezen az oldalon. Helyszüke miatt az anime iparág aktuális történései, illetve a tervezett filmrecenziók most elmaradnak, különös tekintettel arra, hogy a rovat szerkesztője úgy döntött, előbb némi terminológiával indít (a betűméretért bocs) – így talán a Nyarvas Olvasó sikeresen elkerüli majd a feldoklást a tervek szerint a későbbi számokban nyakába zúdított információ-óceánban. A dolgokkal nem árt tisztában lenni – az óriási szemű japáni loliták, a gigantikus robotok és a huncut csapok előre gyártott nyugati sztereotípiái korántsem készítik fel arra, amit itt kérem VALÓJÁBAN vár ránk. Kis kézisztárunkhoz elengedhetetlen segítségül nyújtott Steve Pearl, a fél lábbal a sár szélén táncoló Usenet manga/anime magusának sokéves tapasztalata, amit ezennel meg is köszönnek neki.

Rendhagyó rovatunkat egy örömdetes hírrel indítanánk. A Warnernek hála, az Animatrix egyes epizódjai folyamatosan a DVD-mellékletünkre kerülnek majd. (Ebben a hónapban a „Második reneszánsz” 1. része vizsgálható be közelebből,

a következő számban pedig a „Program” és/vagy a „Detektívtörténet” c. epizódokkal folytatjuk a sort.) A rovat első szegmense az aktualitás ürügyén tehát az Animatrix részletes bemutatása. Kevésbé harcdezt olvasóinkban természetesen felmerülhet egy igencsak érdekes kérdés, nevezetesen: Mi is valójában az az Animatrix?

Nos, az Animatrix egy több mint három éven át tartó szoros együttműködés gyümölcse, amely együttműködés a Mátrix-szíriát jegyző Wachowski fivérek, és a világ három igen nagy tiszteletnek örvendő anime stúdiója (+1 filmstúdiója) között realizálódott (Ezek közül kettő japán, egy koreai és egy amerikai – utóbbi a Final Fantasy CG-mozit kitermelő Square Pictures). A stúdiók megalkották néhány rövidebb filmet, amelyeknek minden aspektusa mélyen a Mátrix-filmek mitológiájában gyökerezik – viszont az említett stúdiók saját(os) stílusukban épülnek be a Mátrix-univerzumba. A sorozatot alkotó kilenc rövidfilm (változó, 6-16 perc terjedelemben) betekintést nyújt a Mátrix keletkezésébe, vagy a Mátrix-mozik(k)bol megismert szereplők életének új, eddig ismeretlen szakaszába. Új karakterekkel ismerkedhetünk, új történeteket hallgathatunk meg. (A teljes csokor egyébként önálló DVD-ként is megjelenik, valamikor június elején, az új film bemutatása után.)

FINAL FLIGHT OF THE OSIRIS (AZ OSIRIS UTOLSÓ ÚTJA)

Forgatókönyv: Andy és Larry Wachowski

Rendezte: Andy Jones

Animáció és produkciós design: Square USA

A történetről: Az emberek Osiris nevű hajójának életbevágóan fontos információkkal kéne visszajutnia Zionba. Egyszerű feladatnak hangzik, ám köztük és Zion között Őrsgemek egész armadája áll.

A rendezőről: Andy Jones Kaliforniában született, és a Godzilla (1998) illetve Titanic (1997) c. kasszasikerek speciális effektusainak animációját felügyelte - de részt vett a kevésbé kasszasiker Final Fantasy mozi (2001) elkészítésében is



THE SECOND RENAISSANCE PART 1 & 2 (A MÁSODIK RENESZÁNSZ, 1. ÉS 2. RÉSZ)

Forgatókönyv: Andy és Larry Wachowski

Rendezte: Mahiro Maeda

Animáció és produkciós design: Studio 4°C, Tokió

A történetről: A Mátrix genezise: az emberiség utolsó városa, a háboru kezdete a gépek ellen és az emberiség végső hanyatlása. Egy epikus utazás a zioni archivumban és a Mátrix történelmében.

A rendezőről: A népszerű Ao no 6-go (Blue Submarine 6, 1998) tervezője és rendezője. Volt animátor, karaktertervező, és sok minden egyéb a Laputa Castle in the Sky (1986), Royal Space Force: The Wings of Honneamise (1987) és Neon Genesis Evangelion (1995) rajzfilmek készítése során.

KID'S STORY (KÖLYÖK TÖRTÉNETE)

Forgatókönyv: Andy és Larry Wachowski

Rendezte: Shinichiro Watanabe

Animáció és produkciós design: Studio 4°C, Tokió

A történetről: Egy középiskola tantermében ücsörögve a Kölyök szemelyre szóló meghívást kap Neotól a Mátrix elhagyására. De kijáratot találni nehezebb, mint azt valaha gondolta volna.

A rendezőről: Watanabe a Cowboy Bebop mozi (2001) rendezőjeként debütált, mely a népszerű, azonos című televíziós sorozaton alapult (s ami szintén az ő nevét dicséri). Társrendezőként jegyzi a Macross Plus mozi ill. OAV is (1994).

PROGRAM

Forgatókönyv: Yoshiaki Kawajiri

Rendezte: Yoshiaki Kawajiri

Animáció és produkciós design: Madhouse, Tokió

A történetről: A Szamuráj kiképző program szimulált világában Cis, a Zion katonája kénytelen választani a szerelem és a valós világban hátrahagyott bajlarsai között.

A rendezőről: Kawajiri a Madhouse animációs stúdió egyik alapító tagja, ahol a Lensman (1984) c. eposzszal indított. Az anime közönség körében legismertebb munkái a Wicked City (1987), a Ninja Scroll (1993) és a Vampire Hunter D: Bloodlust (2000).

WORLD RECORD (VILÁGREKORD)

Forgatókönyv: Yoshiaki Kawajiri

Rendezte: Takeshi Koike

Animáció és produkciós design: Madhouse, Tokió

A történetről: Akarat és fizikai erő csodálatra méltó kombinációjával Dan, a világrekord rövidtávfutó sikeresen elhagyja a Mátrixot, és egyetlen pillanat erejéig bepillantást nyer a háttérben megbúvó valóságba.

A rendezőről: Animátor és animációs felügyelő olyan rajz- és rövidfilmek esetében, mint a Ninja Scroll (1993) vagy a Party 7 (2000). A Trava (2001) c. rövidfilmmel mutatkozik be, mint rendező.

BEYOND (HIBA A RENDSZERBEN)

Forgatókönyv: Koji Morimoto

Rendezte: Koji Morimoto

Animáció és produkciós design: Studio 4°C, Tokió

A történetről: Egy kisvárosban, ahol nem minden az, aminek látszik, Yoko sikeresen megéli a téket a rendszeren: egy elhagyott villát, melyben látszólag bármi lehetséges. Majd Ugnőökök érkeznek a helyszínre, hogy kiszűrjék a „hibát”.

A rendezőről: Morimoto jól ismert az anime rajongók körében, mint a klasszikus Robot Carnival (1987) antológia főrendezője, vagy mint az Akira (1987) animációs felügyelője. A tokiói Studio 4°C egyik alapító tagja, ahol Otomo fantasztikus Memories-ának (1996) Magnetic Rose c. szegmensét rendezte, valamint a Noise Sound Insect (1997) c. rövidfilmet jegyzi.

DETECTIVE STORY (DETEKTÍVTÖRTÉNET)

Forgatókönyv: Shinichiro Watanabe

Rendezte: Shinichiro Watanabe

Animáció és produkciós design: Studio 4°C, Tokió

A történetről: Ash, a sokat megélt magádetektív végre a cyber-bűnöző Trinity nyomára bukkan.

A rendezőről: ...már elmondunk mindent a Kid's Story kapcsán.



MATRICULATED (AZ EMBERI MÁTRIX)

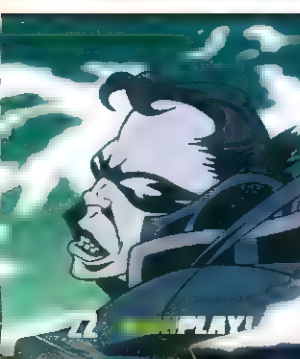
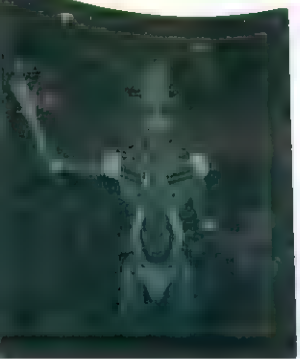
Forgatókönyv: Peter Chung

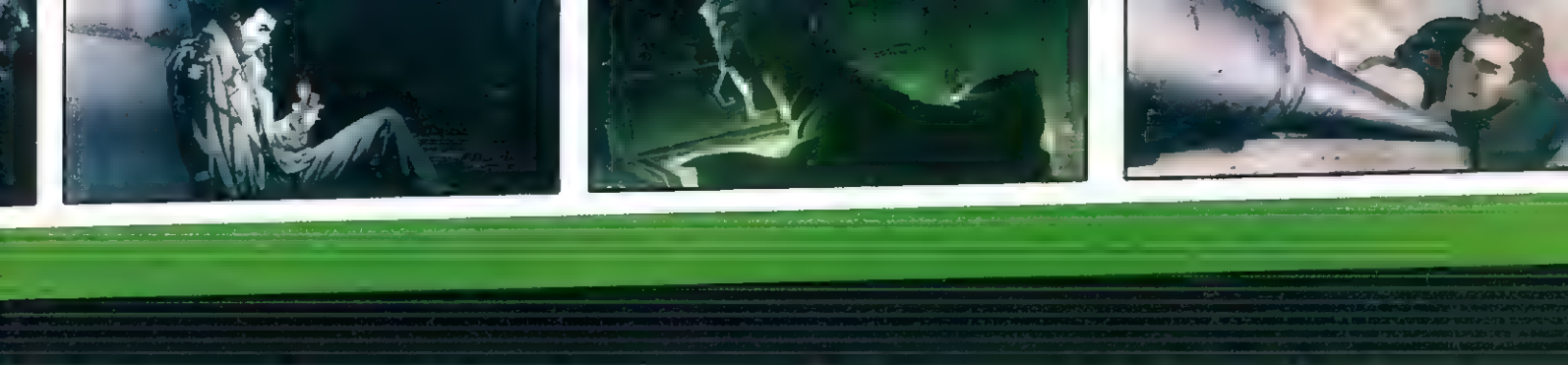
Rendezte: Peter Chung

Animáció és produkciós design: DNA, Szöul

A történetről: Lázadó egy kis csoportja megszerez egy Őrsgemet, és sikeresen átprogramozzák, hogy az ő ügyüket szolgálja. Ugykódésuk folytán a robot az emberi Mátrixot előnyben részesíti a gépi valósággal szemben – azonban a gép Mátrixra való éhsége gyorsan meghaladja az emberek azon képességét, hogy kiszolgálják azt.

A rendezőről: Peter talán legismertebb munkája az Aeon Flux rajzfilmsorozat (1991), melyet eredetileg az MTV Liquid Television showjának készített. Számos reklámfilm mellett aktívan részt vett a Transformers (1984), a Fecsegő Tipegők (1991) és az Alexander (1998) TV sorozatok munkálataiban (utóbbit múlt havi páciensünk, Rintaro neve fémjelzi).





MANGA / ANIME SZÓTÁR

AMERICAN COMICS

Az „american comics” (amerikai képregény rövidítése) Japánban a kifejezés általában használt minden olyan képregényre, ami nyugatról érkezett a szigetországba: körülbelül 20-40 oldalas használt, és a nálunk is hagyományos képregény-füzet formátumában kerül piacra. Dtt (akárcsak nálunk) kizárólag a legnevesebb amecomic ismertek a nagyközönség körében Superman, Spider Man, X-Men, Snoopy. A japánok ezt a formát többnyire kiskisférfi formátumnak tartják, és kerülik – tegyük hozzá: jogosan. Az averted másik oka: a japán olvasó számára a nyugati képregény nehezen követhető, szövegeleg túlsúlyos (az az agos manga egy oldalán a szem körül 20-30 másodpercet tölt – ennyi szükséges a befogadáshoz).

ANIME

Animáció, animációs film. NEM manga (bár a hetvenes évek előtt még éltek a köztudatban olyan kifejezések, mint a „TV manga”, vagy a „manga elga”), bár hagyományosan a manga képezi a japán animációs filmgyártás alapanyagát. A köztudatban a két szó keveredését valószínűleg az amerikai Manga Entertainment nevű cég okozta, amely elsősorban számos anime angol nyelvű kiadásával szerzett érdemeket. A legtöbb anime természetesen a kiskisférfi, illetve a tizenéveseket célozza – maga az anime-írás is mindig valahol a manga piac kereskedelmi kiterjesztése volt (lásd a marketing szavardalom „árúkapcsos” kifejezést). Néhány anime a főiskolás és felnőtt réteget próbálja elérni, ám számuk gyakorlatilag jelentéktelen. Japánban. Más dolog, hogy a mi a Multip ay! hasábjain elsősorban ezek a málkötések kávéknak foglalkoznak – illetve azoknak a rajz ímekkel, melyek sorozan köthetők egy játékhoz vagy játéksorozathoz).

BUKYU

A kínai wuxia szó japán megfelelője, jelentése „bűszke lovag”, „harcos vándor”. A wuxia zsáner tehát egy vándor harcművész körül pörög az eseményhorizonton. Japánban nem találsz semmi, de rendkívül populáris Taiwan és Hongkong manga olvasóköröseknek körében. A műfaj legnevesebb műve ői Jin Yong és Gu Long. A kínai harcművészet maga általában teljesen elterjedt képi és narrációs világát rendelkezik, mint japán társa, az olyan Japánból származó művészek befolyásának ellenére, mint Hara Tetsuo, Ikegami Ryouchi, vagy Houjou Tsukasa.

CG

„Computer Graphics”. Manga/anime kontextusban természetesen minden olyan illusztráció és animáció, ami számottevő bevonással született a számítógéppel történő manga-figyeltetés az utóbbi évtizedben rendkívül populáris lett: tiszti a manga-köz közönség. A technológia alkalmazásának utódi: Ka Asamiya, Torasawa Buichi és Tsudzuki Kazuhiko. Természetesen a rajzok előtérbe a Macintosh platformot favorizálja.

COMIKET

A „comic market” (képregény-piac) rövidítése. A Comiket Japán legnagyobb doujinshi manga vására, amit a hetvenes évek óta évente két alkalommal tartanak (egy két napot át tartó expo). Manapság már több, mint 20 000 áru kínálta itt porléka, át. A doujinshi vásárok általában megteltek dolgok Japánban – a legtöbb kiadó többnyire jó reklámnak látja őket. A tolerancia természetesen halálakkal rendelkezik. Japán második legnagyobb „szabad” képregénypiaca, a Comic City utóliára 1994. augusztusában fogadtott felöltözt – a cibari rendőrség bezáratta a szerzői jogok megsértésére hivatozta.

DOUJINSHI

„Ugyanazon emberek publi kációja”, ahol az „ugyanazon emberek” egy adott téma után érdeklődő embereket jelöl. A doujinshi manga egy olyan képregényfajta, amelyet készítői egy adott téma történetét, cselekményét utalva, vagy a szerző stílusában gyártanak (ez a téma aztán lehet minden a Tomb Raider kezdve a Big Brother) ide tartozik bármilyen amatőr, szamizdat manga, elsősorban azok, amelyek egy már létező mangát, animét vagy videójátékot vesznek alapul. Japán planetán egyetlen pontja, ahol meg lehet élni doujinshi rajzolásból – nem egy doujinshi művésztől ártománygel a professzionális piacra (Kosoda Kenichi, Ozaki Mmami). Ugyanakkor nem egy profi gyártó rajzol doujinshi-t különféle álcákban, általában parodizálva saját munkáit (Hagiwara Kazushi, Ueshiba Reach).

GEKIGA

„Dráma képek”. A gekiga egyenes, komoly történetmesélés, hasonlóan a színházhoz vagy a mozinhoz. Utódi: Shiroto Sampei és Saito Takao – utóbbit nagyban befolyásolták Kurosawa filmjei. A gekiga a hatvanas években élte fénykorát – elemet megtaláljuk akár Tezuka munkáiban is. Manapság már ritka, még a shounen manga magazinokban is egyedül a negyvenes vagy idősebb olvasók körében népszerű.

GENSAKU-SHA

„A történet írója” – az a valaki, aki a manga történetét vagy cselekményét megírja. A manga által kitermelte pénzét általában 10-15%-ig alapozza el a gensaku-sha és a manga-ka.

H-MANGA (ECCHI MANGA, HENTAI MANGA)

A hentai szó annyit tesz: abnormalis, perverz. A „H”, illetőleg az „ecchi” (a H kiejtve) a hentai szleng-rövidítése, ami bármennyű (a szó legszorosabb értelmében vett) szexuális aktivitásra utal. A szexuális perverz mértékét egy mangában gyakorlat az ún. „H-faktor” jelöli – de maga a H-manga teljesen más teszt: gyakorlatilag a pornográf képregény melekég teszi ki a manga piac 25%-át. Szabadon hozzáférhető, mint a manga bármelyik másik ága, ám technikailag csak bizonyos korfelelt lehet megvásárolni és nem lapozgatható szabadon (szigorúan felolázza kerül forgalomba). Számos nagy kiadó van, akik kizárólag H-mangára szakosodtak. Ök termelik ki a japán számítógépek-re megjelölt pornó CD-ROMok jelentős részét is (évente körül 2-300 ilyen jelenik meg). Az ipar ezen ága szorosan kapcsolódik a doujinshi mozgalomhoz.

ILLUST-SHUU

Illusztráció gyűjteménye (az angolok „coffee table book”-nak, dohányzóasztalra való könyvnek nevezik). Ez egy olyan könyv, ami nem történetet mesél, csupán egy (vagy több) művész rajzainak gyűjteménye (nálunk a klasszikus festészet mellett ilyenek a Boris Vallejo, vagy H R. Giger albumok manga viszonylatban a gyűjtési célszerű Shrow „Intro Depot” gyűjteményével kezdni).

IMAGE ALBUM (DRAMA CD)

Nálunk (helytelenül) soundtrack. A mangához (animéhez, videójátékhoz, stb.) kiadott zenei/hang CD. Ezzel több száz jelenik meg Japánban. Image album kapható a legutolsó arcade lovoldozóesek eppuigi mint a Final Fantasy-sorozathoz. Utóbbi minden epizódjához természetesen zernyi változatban – az Original Sound Version mellett (amely az első részeken természetesen a NES ptytygással szálja egy kompakt lemezről), feltehetően újrafejtett, szimfonikus zenekar és magányos zongorista áll, esetleg kezd stílusban előadás, kus- és nagylemezként – és akkor még a különféle változatok, koncertlemezeket, premium (első adású vásárlási alkalm), limitet (korlátozott számban) és re-akadás (Pot-on sorozat) kiadások meg nem is említhetők.

JOSEI

Manga, ami a huszon túli hölgyeket célozza – elsősorban házasszonyokat és OL-eket. A „Romana”, „Jolia” stb. ponyvafüzetek japán, rajzolt megfelelője.

KAKIROSHI

Manga, ami soha nem volt sorozatként kiadva, kizárólag tankoubon formában.

KARA-SETTEI

Karakter design. A manga, anime, avagy videójáték karakterek, felépítése. Magában foglalja a kosztümtervezést, és természetesen a fontosabb fizikai és szellemi jellemvonások vázlatát.

KETSUEKIGATA

Vércsoport. A korai nyolcvanas évektől fogva rendkívül jelentőséggel bír az átlagos japán fiatal életében – a közhiedelem szerint ugyanis közé a személyiséghez (Japánban a horoszkópokat is vércsoport szerint lehet megválasztani). Komolyabb japán manga vagy videójáték nem nélkülözheti a karakterek vércsoportját. Nagy vonalakban az A’ ideges, magába forduló ösztöne, hőseges, a B’ kitárlukozó, optimista, kalandor; az AB’ bűszke diplomata, diszkrimnatív, a nullus pedig munkamegyőző, bizonytalan, érzelmes személyiséget jelöl.

KODOMO MANGA

Gyerek manga. Egyszerű, és kiszámítható – célközönsége a 6-11 éves korosztály. Robotok, fantasy, csipetnyi erőszak (mely csipet máris).

titkoltásra készítené egy európai anyukát). Egy sikeres kodomo manga szinte azonnal megérkezik anime-változatban is, s az igazán népszerű kodomo mangákat (mint pl. a Doraemon) olvasók nem egyszer „követik” egészen a felnőttkorig. A két legnépszerűbb kodomo manga magazin a Korokoro Comic és a Comic Bonbon.

KŌR

Doujinshi művészek vagy írók csoportja. Az évek során számos kör alakult, s nem egy nagyszámú követelő és rajongóval büszkélkedhet.

LOLICOM (RORIKON)

A „Lolita komplexus” rövidítése. A Lolita komplexus (Nabokov regénye után) a fiatal (kiskorú) lányok után beteges (szexuális) vágyakozásra általában használt kifejezés. A lolicom (vagy lolhi manga) a H-manga egyik alzsánere.

MANGA

Japánban megközelítőleg száz éve népszerűvé vált kínai játék világában a manga egy egész alzsánert teremtette a hetvenes évek óta több száz olyan képregény jelent meg, ami a témával foglalkozik. A mah-jong manga Kiano Eimei agyszüleménye, és napjainkban négy olyan magazin jelenik meg a cseresznyefák földjén, ami kizárólag ezt a stílust képviseli (a legismertebb talán a Bessatsu Kindai Mahjong). A mah-jong manga olvasóinak átlagéletkora 18-25 év. Hetét kezd lassan, de biztosan átvenni a Go manga.

MANGA

Étimológiailag a manga puszta annyira jelent képregényt, amennyire a karate („ures kez”) veredéket. Maga a szó 1814-ből származik, Katsushika Hokusai mestertől, és szabadon áramló kompozíciót, „akaratlan kepeket” jelent. A manga története a 12. század elején vette kezdetét, s mivel egyszer majd ugylis részletesen elmeséljük most nem foglalnánk vele az érdekes helyet. Maga a kifejezés forma nem csupán Japánban, de egész Ázsiában populáris, Dél-Koreától Thaifoládon és Singapurra át. Indonézián, Gónnan a „lengernent” szemlélet elsősorban az Államokban és Franciaországban lett szeri népszerűsége – köszönhetően elsősorban az animének. Az itt megjelent manga már az ismert 30 oldalas formátumban került standokra, ami a japánok ott „honyaku komikus”-nak (lefordított képregény) vagy „eigo-ban”-nak (angol változat) hívják, és nem mangának.

MANGA KA

A manga rajzolója. Többnyire 4 felteles a karakterek megtervezéséért is. A legtöbb manga-ka maga írja a történetet is (aki nem, az kiszéri magát egy gensaku-shával). Egy manga-ka lehetséges általában abban mutatkozik meg, mennyi mangát „futtat” egyidejűleg. Japánban számos mangát olyan megbeszélésnek örvend, mint nyugaton a neves írók, vagy filmrendezők. Ha a sorozat beül, a rajzoló a továbbiakban gyakorlatilag Dagobert bácsi módjára fűrűdhet a pénzben. Akira Toriyama Dragon Ball mangáját több mint 70 cég licencelle megközelítőleg 700 termék között. Toriyamának ezek után 50.000 yent (majdnem 1000 forintot) fizettek minden egyes képregény-kiadásért. Másik példa: 1993-ban a Shogakukan kiadó 7 millió yent fizetett Takahashi Rumikonnak a „hőseggért”. Az elmúlt negyedik évszázad legnevesebb manga-ka: Fujiko Fujio, Mizushima Shinji, Tezuka Osamu, Ishinomori Shoutaro, Tachibana Ayumu, Yokoyama Mitsuru, Chiba Tetsuya és Yagisawa Kimio voltak.

MANGA KÖNYVTÁR

Az első manga könyvtár Okayama prefektúrában, Kawakami városában nyitotta meg kaput 1988 májusában – ma körül 250.000 mangát kínál a betévedő figyelembe. Japánban nem sok ilyen könyvtár uzeemel – nem indokolja létezésüket a mangák ára és általában hozzáférhetősége, így elsősorban az „entik” mangák bemutatásának közeleték é megakvat. A kölcsönzési díjak pótlatlanul alacsonyok, de egy könyvtárban szinte kizárólag tankoubon találunk majd.

MECHA

A „mechanikus” szó kivonata. Általában használt szó gépekre, robotokra, felszerelésre. Elsősorban természetesen az óriásrobotokra, amelyek rendkívül közkedvelettel látnak lettek az animének, viszont nem értek el különösebben nagy sikereket, mint manga. A mecha design kortárs ismert Nagai Gou, Nagano Mamoru és Masamune Shirow.

MOOK

A „magazine” és a „book” összevonásából. Gazdagon és színesen illusztrált könyvek, a videójátékok

világában elsősorban a különféle „strategy guide”-ok megnevezése. A legtöbb mook természetesen a népszerű RPG-sorozatokhoz és a verekedős játékokhoz jelenik meg (különösen figyelemreméltóak a Capcom és az SNK győnyörű mookjai).

NIJIKON

„2-dimenziós komplexus”. Általán olyan személyre, aki jobban érdekelné a kétdimenziós (manga) anime videójáték) hölgyek, mint a hús-vér lányok.

OV (OVA)

Original Video Animation (vagy Original Animation Video egykutyja). Minden olyan anime, ami nem a filmszínházba, vagy televízióra készült, hanem kifejezetten a házi piacra (VHS, LaserDisc, DVD). Nem egyszer több epizódból áll – leggyakrabban négyből.

OL

„Office Lady”. Japánban honos, irodista kisfiány. Ha 25 éves koráig nem megy férhez, általában eltemetheti magát.

OTAKU

„Fanatikus”. Kedvesebb általános használt jelentése „hardcore” rajongó. A szlengbe a nyolcvanas években gyűrűzött be, az előkelő Shindai Mane manga művész – a köztudatban azonban csak 1989-ben áramlott át, mikor a saját Miyazaki Tsutomu szórakoztató, elhivatott anime/manga otakuként jellemezte. Nyugtatta a Wired magazin egyik kedves cikke hozta tovább (aki érdekel, a címe „Elidegennelt japán számítógépes zombi” volt).

RENGA

„Szexuális képek”. A mangát, abban különbözik, hogy meglehetősen szabadon kezeli a helyet – gyakran egyetlen kép van egy oldalon. A szavakkal sem dobálkozik csak úgy.

RENGA MANGA

Sorozatként (magazinban, írád Fules) megjelölt manga.

SD, SZUPER-DEFORMALT

Karikatura stílus, melyben az adott alany fejének méretét jelentősen megnövekedt (őrtartalmát pedig zsugorított), míg a teste apró marad. Általában a személyiség is változatosan megad, a szuper-deformált karakter gyerekes lesz (lásd Virtua Fighter Kids).

SEINEN MANGA (1)

A fiatal emberek mangája. A 18-25 éves férfiközönséget célzó magazinok nyukuban a Young vagy a Big szavakat hordozzák. Ilyen a Young Jump, a legnagyobb példányszámban elkelő seinen magazin, a Young Magazine, de a kiadást pl. a Morning és az Afternoon, vagy a Business Jump, ami az utolombérek számára ta a szex-erőszak-zené témaú képregényeket. Az a seinen manga, a legtöbb „kválissza” az különbözteti meg a shounen mangától a tanílmányokat, a sportot és az iskolai életet feszegető színek helyett az utolombérek Pacinko és pornó uralla világára, és a főiskolai „kalandok” kepillés előtérbe. Nem ritkák a politikai vagy üzleti témájú sorozatok. A legtöbb seinen manga otaku harcminc, vagy negyvenéves feletti is hűséges olvasó marad. Korunk leg-smertebb seinen rajzolója Kawaguchi Kaji, Hirokane Kenshi, Egawa Tetsuya és Urasawa Naoki.

SEINEN MANGA (2)

Férfi mangák, a H-manga szinonimája. 1991 januárjától a legtöbb hentai kuzet, „Seinen komiku” figyelemreztető felirattal került boltokba – a döntést egy apyonpublizist essé előzte meg melynek hősnője, egy anjuka megépítetten vette tudomásul, hogy 14 éves fiacskáának gyakor állag porított adtak el.

SENSEI

Mester, tanár. Megtisztelt cím, mely kezdetben az iparági igazgatójárnak kiváltsága volt – manapság csaknem minden manga művészt így szólítanak (talánvályai és követői).

SHOJO MANGA

„Lány manga”. A 6 és 18 év közötti hölgyek képregénye. A kategorizáció nem a történetmesélésre a stílusra, vagy a tartalomra vonatkozik – ha egy kiadó úgy dönt, ez shoujo sorozat lesz, akkor az lesz. A shoujo utódi:re – ki más is lehetne – Osamu Tezuka, resp. a Ribon no Kishi – mangája. Azóta a legtöbb shoujo manga szerző természetesen hölgy lett – az utódi időszak legnagyobb nevei talán Ikeda Riyoko, Hagio Moto, és Oshima Yumiko. Jelenleg pedig egyértelműen Takahashi Rumiko. A

mai Japánban a shoujo termeli ki az összeladások 35%-át. A tipikus shoujo ismérvei: az érzelmek hangsúlyozása, a hangsúly áttérése az atmoszférára és a hangulatra, valamint a nagyobb impresszionizmus és montázs. A legfontosabb shoujo magazinok a Nakayoshi és a Ribon (általános iskolák 6. osztáya alatti kis hölgyeknek), a Lala és a Hana to Yume (tinibuszákának) a Suparia (horror-kezdőeknek), a Margaret és a Wings (utóbbi már uniszex). Igen, a Sailor Moon (Varázslatos Álomok) vagy a Magic Knight Rayearth shoujo mangák („ou”-val a középben érteendő – a „shoujo” annyit tesz: szűz).

SHOUNEN

Fiatalliu ifjúság. A shounen manga rendelkezik „lenleg a legnagyobb piaci részesedéssel, a legtöbb ilyen magazn a neu rendszeresített megjelenő ún. „telefonkönyv”. A legjelentősebb kiadványok a Shounen Jump (bárkinek) a Shounen Sunday (belsővisz gyerekeknek), a Shounen Magazine (sport-irányú) Shounen Champion (macskóknak) és a Shounen Captain (az otakuinak). Ezek közül a Jump a legnagyobb példányszámban eladott – 450 oldalon jelennek meg és megkezdődik 7 millió ember olvasása. HETENTE A Jump minden mangát, magában hordoz három esszenciális elemet: ezek a doryoku (elkötelezettség), a yuujo (barátság) és a shouri (győzelem). Számos vetélytárs próbálja ezt a receptet alkalmazni, több vagy kevesebb sikerrel.

TACHIYOMI

„Altya olvasni”. Számos bolnak van elege azokból, akik a tachiyoim stílusban próbálnak mangához jutni, ezért nem egy helyen kénytelen zacsokba zárják az anyagot, vagy több figyelemmel, vagy kutyus, tachiyoim titt bent nemkívánságos vendég.

TANKOUBON

Külföldi kiadás, vagy gyűjteményes kiadás. Mivel a mangák szépen megjelent sorozatként a különféle magazinokban, eljön a tankoubon kiadás ideje. Általában 5-11 rész ta álhát egy gyűjteményből. A legtöbb tankoubon puha-föld, körül 200 felele-fehér oldalas, de sok egyéb formát is ölthetnek az azou-ban keményfedéses, vagy különleges kiadású (pl. 300-1200 oldalas), az anime-ban színes, a kazokubu-ban kátozókadás. A wide-ban vagy pouka-ban luxus kiadású: körül 400-1200 oldalas (gyakorlati az azou-ban színezet). A tankoubon kiadások kezdők ki a kiadók összevételének, jelentős részét. Az ango comics szóból származó komikus minden esetben tankoubonit jelöl: nem nyugati képregényt (lásd amecomic).

TELEFONKARTYA

Pontosan az ami a nevében – de Japánban gyakran előfordul, hogy a nyugati manga magazn nek egy popu árs magának hőseivel díszített telefonkártyák mellékelnek vagy bocsátanak forgalomba.

TELEFONKÖNYV

A nyugati ember által kibőltött név az olcsó, elképesztően vastag japán manga magazinokra, tekintettel arra, hogy ezek legtöbbje pontosan olyan méretű és papírmínőségű, mint egy telefonkönyv.

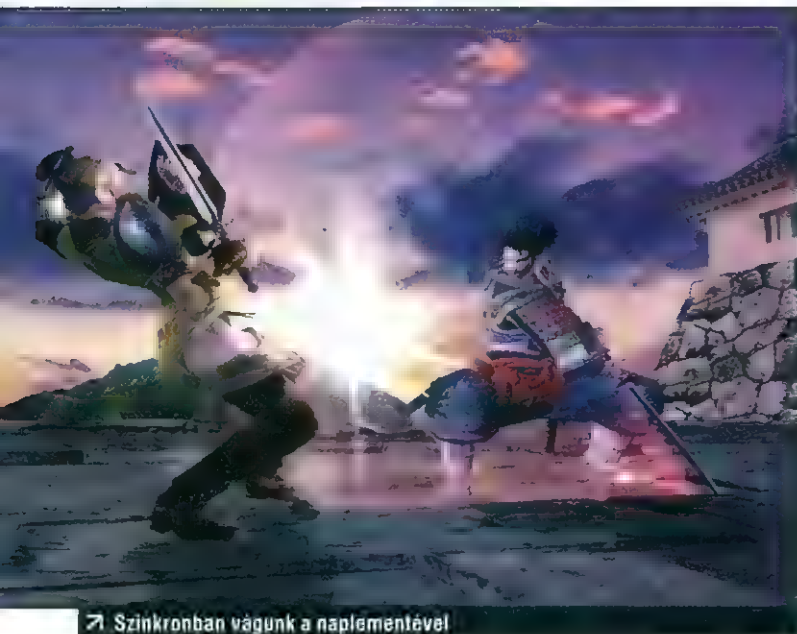
YAOI (SHOUEI MANGA, SHOTACOM)

A „yama-nashi, ochi-nashi, imi-nashi” rövidítése ami annyit tesz: „nincs klímaza, nincs mélység, nincs jelentés”. A yaoi maga valójában a homoszexuális szerelem bemutatása, nem egyszer ismert történetek szereplőit „idélekba” vonva. Gyökerei a nyolcvanas években. A ma magazin megjelenése körül kereskedők. Járá máris számos yaoi manga magazin kapható „portékáit”, ám a stílus és eszében a doujinshi körében virágzik (egyres feltevések szerint a yaoi a Captain Tsusaba (focis manga) doujinshijelől kelte élt). Ha egy kiadó gyökeres adnak k yaoi antológiákat, hogy a gekiga alpu hölgy képregények alacsony bevételeit kompenzálják. A műfaj legfontosabb szerzői Nakajima Azusa (a ías Masayama Nori).

YON-KOMA (4-KOMA)

Rovid manga, általában (de nem mindig) négy képkockából áll – ez a nyugati „comic strip” (lásd Garfield) japán megfelelője, azzal a különbséggel, hogy a yon-koma képei vertikálisan he yezkednek. A stílus legismertebb képviselői Ishi Hisachi, Aihara Kouji, Akizuki Riku, Asakura Sekachi, Hori Nobuyuki, Igarashi Mikio, Kikuni Masahiko, Nankin, Saibara Reiko, Togashi Yasutaka, Yaku Mitsuru, és Yoshida Sensha.

Reiker
reiker@ipma.hu



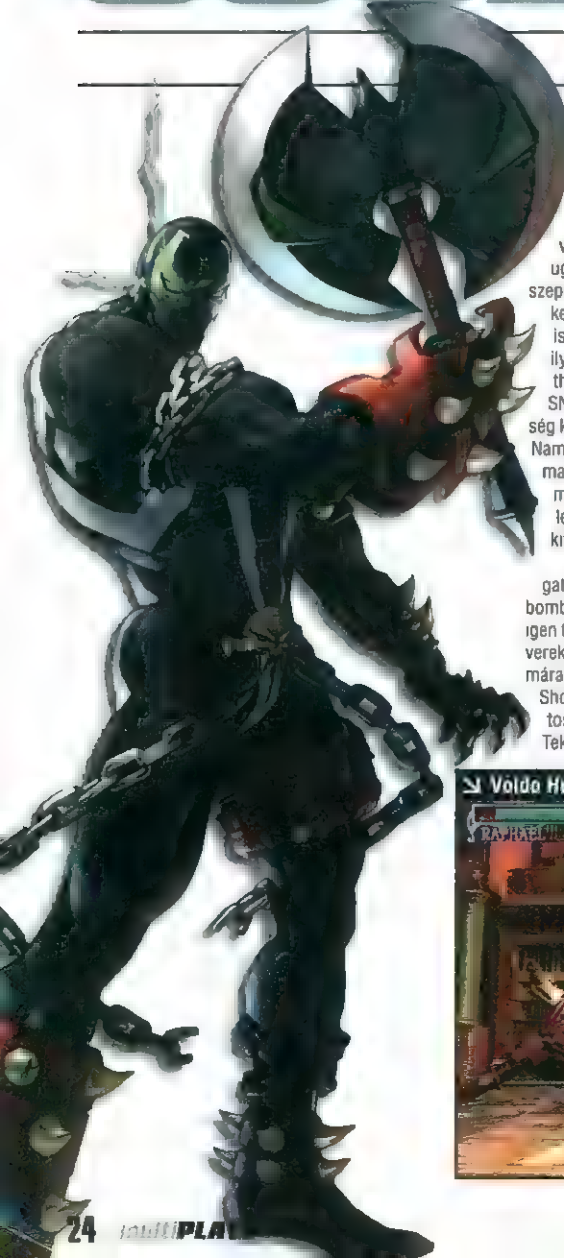
7 Szinkronban vágunk a naplementével



■ Retró bácsi szerint ez a Soul Edge III

SOULCALIBUR II

TÍPUS **ACT** KIADÓ **NAMCO** FEJLESZTŐ **NAMCO** MEGJENLÉS **2001** NTSC



Nem mondhatni, hogy 2003-ban a verekedős játékok rajongóinak legzet erre a játékra való várokozás fojtotta volna vissza. A verekedős játékok igazi rajongói ugyanis cseppet sincsenek megseppenve attól, hogy némi öregecske, 2D bajusz-összeakasztást is kipróbálnak – idén pedig ilyenből már befutott egy Rage of the Dragons, és készülődik egy SNK Vs. Capcom is, a nagyközönség köreiben azonban kétségkívül a Namco „Soul” sorozatának harmadik (SoulCalibur sorozatának második) része kavarta fel a lehető legnagyobb úrtartalmat kitevő vizet.

Az 1996-os Soul Edge (nyugaton Soul Blade) nem volt bombasiker, mindenestre egy igen tisztességes bevételt biztosító verekedős játék volt a Namco számára (felbuzdulván az SNK Samurai Shodown szériájának sikerén, divatos alternatívaként a fegyvertelen Tekken széria mellé). A belőle

készült, extrákkal bőven megtömött (és nyugaton cenzúrázott bevezetőjű) PlayStation-átírat nem kapott több reflektorfényt, mint pl. a Capcom akkoriban kiadott Star Gladiator, pedig egy igazán érdekes kalandmódot is magába foglalt – a szaksajtót ugyanis akkorajt rendkívüli módon lefoglalta a Tekken 2 dicsérete (pedig a Soul Edge volt és van olyan jó, mint a Tekken 2).

A második epizód planétánk első 128-bites, és utolsó (hupp :-(...) SEGA masinájára érkezett meg, és sokak szerint a SoulCalibur II érkezéséig ez volt a legszebb és legjobb 3D verekedős játék. Ezen természetesen lehet vitázni, de nem érdemes (Oké, Grath?!).

A SoulCalibur (vagy SoulCalibur, teljesen mindegy – a Namco egybe írja, és ezt helyesen is teszi, hisz a Calibur nem a kaliber szóból, hanem az Artúr-legendák Excaliburjából lett kivonva) első ízben 1998-ban mutatkozott be a játéktérkében. A japáni a Namco PlayStation alapú System 12 alaplaján futott – de míg a korábbi System 11 lehetővé tette a PlayStation átiratokat, a 12 számos olyan hardware megoldást tartalmazott, hogy épelméjű programozó azonnal kizárta egy konverzió gondolatát) A Dreamcast-átírat a rákövetkező évben követte – de nem akármilyen minőségben! Ez volt az első olyan arcade-átírat, amely

messze túlmutatott az alapul szolgáló játékon – részletgazdagabb, poligonúsabb volt, és annyi extrával bővült ki, hogy egyben a játéktérmi játékok feleli vészharangok kongatásában is elenjáróvá vált.

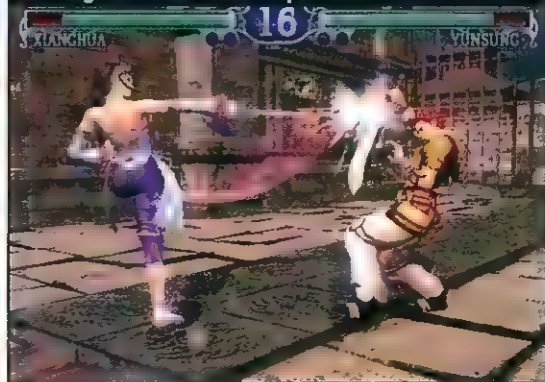
A folytatásról szóló hírek első ízben a tavaly februári AOU játéktérmi kiállításon jelentek meg, s a rege a villám gyorsaságával szállt szájáról website-ra. Az alap a Namco PlayStation 2 magos System 246 arcade alaplapja, ami azonnal nyilvánvalóvá tette: a SoulCalibur II átírata elkészül majd a Sony gépére (ls). A játéktérmi gép bemutatkozása és mérsékelt sikere után a Namco mindent egy lapra tett fel: mivel a Tekken 4 egyik változata sem váltotta be a hozzá fűzött anyagi reményeket, a SEGA pedig a játéktérkében és a konzolokon is támadásba lendült a Virtua Fighter 4 és Evolution játékokkal, közölték: a II megjelenik mindenre, amire megjelenhet (meg Gameboy Advance-ra is).

Március 27-én a játéksorozat harmadik része Japánban ki is masírozott mindhárom tömegpiaci szempontból aktuális konzolra. Igazán érdekes (és üdvözlendő a multiplatform-rákfene sújtotta piacon), hogy minden egyes konverzió más és más ajándék harcost kapott: az Xbox-változat bónusz karaktere Spawn (igen, a Todd McFarlane-féle, mely azért igazán csak az Álla-

➤ Volfo Hurvinek speckója



➤ Xianghua ezentúl csak félcipőt hordhat





➤ Taki bácsi ruganyosabb, mint a Szomszédokban volt



➤ Astaroth még Kalap urat is beveti a győzelem érdekében



mokban népszerű); a PS2 változatát a Tekken-sorozat főantagonistája, Heihachi Mishima (ki más lehetne?!); a GameCube verzió pedig a Zelda-sorozat Linkjét hajlíja kuzdótérre (köszönhetően a Nintendoval való szoros együttműködésnek). Ez a Link természetesen nem a Wind Waker stílizált kis fickója, hanem egy „valóságghú” Link – amelyet a korai prezentációkban láthattunk.

A játék szűz állapotában 15 karaktert kínál: Mitsurugi, Taki (immáron tejszárdá kosztümben), Kili, Xianghua, Maxi, Nightmare, Ivy, Astaroth és Voldo már ismerősek lehetnek a sorozat szerelmesei számára; Talim, Yunsung, Cassandra és Raphael azonban új szereplői a szériának – ők a játéktérmi változatból érkeztek. Nem úgy az Enigma nevezetű „fegyvert” hordó Necrid, akit szintén Todd McFarlane vázlatai alapján készítették – ő azonban mindhárom változatban ott van (belső források szerint állítólag a nagy zöld idióta helyett a Namco sokkal jobb ötlettel állt elő, de a megállapodás értelmében Spawnnak és Necridnek együtt kellett a sorozatba érkeznie). Talán ő a legkevésbé érdekes karakter (harcstílusa is adaptív – a mellére kötött Enigma segítségével bármilyen fegyvert képes a markába varázsolni). Hiányoznak: Hwang, Sophitia és Edge Master.

Cervantes, Yoshimitsu, Seung Mina és Lizardman megnyitható/megnyerhető karakterek (utóbbi kettő az egyik extra módban), s közéjük keveredik Charade is, aki egy marionett-szerű karakter (a Soul Edge kard világba szanaszét szóródott darabjaiból áll össze), leginkább Infernora és Edge Masterre hasonlít, tekintve hogy nem rendelkezik saját egyéniséggel – a többieket másolja (kuzdó-

stílus: „elme-letapogatás”). Sigfried itt mint Nightmare egyik kosztuma jelentkezik.

A második rész természetes evolúciója az elsőnek: még nagyobb kiterjedésű, gyakran az állandó ringoutot megakadályozó falakkal kerített arenák, részletes, távolba vesző horizontok, és a DC-változatot megszégyenítő részletességű karakterek jellemzik. A játék motorjával készített bevezetőt ugyan felváltották („visszaváltották”) a renderelt képsorok, ám az egyes karakterek „megnyerései” továbbra is rajzolt állóképek.

A már jól ismert játékmódok mellett természetesen visszatér majd a sorozat házi változataira jellemző kalandozós-megverekedős játékmód, ami itt a Weapon Master nevet kapta, és inkább az 1997-es Soul Edge Edge Master játékmódjára hasonlít, mint a Dreamcast-verzió Battle Mode lehetőségére. A Weapon Master során lehetőségünk lesz közel kétszáz új, harcra vethető fegyver beszerzésére (12 per kopf). A harcrendszer többé-kevésbé érintetlen – ellenben évek óta nem érkezett ennyi érdekes mozgáskultúrával kisserelt karakter egyetlen folytatásba.

Talim, a szélszentségy szűze a legnehezebb addendum: igen érdekes, úgynevezett „széltánc” stílusban küzd, mely talán a legeredetibb stílusgyakorlat az utóbbi negyed évszázad verekedős játékaiban (enyhe elfogultság befígyel – de Talim tényleg érdekes és villámgyors támadásokkal kisserelt karakter). A koreai Yunsung az előző rész Hwang Sung Kyungjának tanítványa (értsd: klónja), később Seung Han Myong kezei alá került. Ő gyakorlatilag Hwang, csak új bőr alá rejtve, és megszábadítva néhány remek és halálos támadástól. Cassandra Sophitia kishúga, de teljesen más módon verekszik: a hivatalos „athéni stílus” inkább egy amerikai pompom-tány szökdécseléséhez hasonlít – ugyanakkor a fehérnép elképesztően gyors tud lenni, ha egy kicsit akarjuk. Raphael Sorel Franciaországból érkezett (elég jól keveri a japánt mindentféle „mösziójével”, meg egyebekkel), és teljesen klasszikus stílusban vív – ilyet szintén nem láthattunk még 3D verekedős játékokban.

Sajnos az eredeti Soul Edge/Blade legzseniálisabb tulajdonsága, a harc közben folyamatosan rongálódó fegyverek ötlete itt sem tért

vissza a sorozatba (a lényege egyszerű, de nagyszerű volt: egy külön kis „energiacsík” mutatta fegyverünk épségét, s ez lassú fogyásnak indult, ha védekeztünk. Miután elfogyott, harcosunk fegyvere eltört – a kuzdelmet kénytelen volt pusztá kézzel folytatni), pedig Heihachi sorozatba tuszkolását talán sikerült volna játérendszerbe vasalni (esetleg, mint extra mód igazán feltűnhetett volna).

A technikai megvalósítást illetően örvendetes tény, hogy mindhárom változat beépített progressive scan és szélesvásznú (16:9) televízió támogatással rendelkezik (végre!), a hang PS2-n és Kockán „max.” Dolby Surround Pro Logic II, Xboxon Dolby Digital 5.1 lehet.

Ami a grafikát illeti, az Xbox-változat talán egy LEHELLETNYIVEL gazdagabb, mint a másik kettő, de a különbség természetesen csupán a kellő felszerelés (720p progressive scan támogató televízió) jelenlétében észlelhető, s kizárólag az effektusok pompájában nyilvánul meg – mindhárom változat azonos modelleket, azonos textúrákat és azonos magot tartalmaz (a Namco saját multiplatform operációs rendszert készített a program kedvéért). Az irányítás kérdését a PS2-n tárgyalni tárgytalan (remekül működik); meglepő tény viszont, hogy az Xboxon is hasonló a helyzet (digitális és analóg irányítást is igényelhetünk). Controller S természetesen melegen ajánlott (arcade stick még inkább!). Kockán működőképes – nem akkora tragédia, mint a Capcom Vs. SNK 2 EO esetében, de nem is ér fel a Dual Shock 2 nyújtotta kényelemmel.

Néhány pályát (pl. Talim szélszentségye) és Inferno lángoló formáját talán nem lehetett volna megcsinálni Dreamcaston (ezért kapott ott Duralhoz hasonló folyékony fémbőrt), ettől függetlenül a négy éves (!) programnak még most sincs miért szegyenkeznie: a Soul Calibur II csupán megismétli, variálja az előző részt – felül csupán a poligonok számában múlja azt. Ettől függetlenül, aki csak tud otthon japán NTSC-játékot futtatni (legyen szó bármelyik platformról is), az azonnal rohanjon, és szerezz be valahogy (Internet, pl.), mert a nyugati világ „játékcivilizált” részének még augusztusig (ez amerikai megjelenés, elképzelhető, hogy nálunk még tovább) vissza kell fojtania azt a bevezetőben emlegetett lélegzetet.

➤ Most jól alá lesz vágva a kolleginának



ELSŐ BENYOMÁSOK

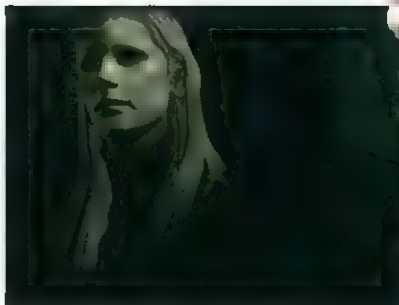
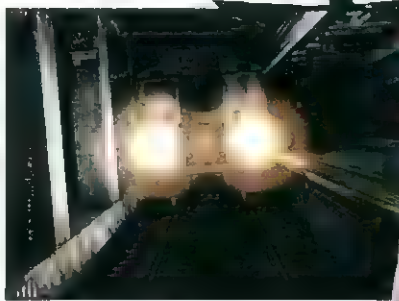
KÉSZÜLTSGÉI ÁLLAPOT **100%**

„Túllépve a történelem és a világ keretein, a kardokról és lelkekről szóló mese örökkön újra elmondatik.”





➤ Az egyik ellenség: Harappa the Rapper



■ A Csendes Domb újra megbolydult

SILENT HILL 3

TÍPUS (TITEL) KONAMI KIADÓ KONAMI FEJLESZTŐ KONAMI TÁRSASÁG MEGJELENÉS 2003.08.08 NTSC 2003.05.23. PAL

A Silent Hill-sorozat neve biztosan ismerős a túlélő horror műfajának kedvelői előtt. Jóval fiatalabb, mint a két veterán, az Alone in the Dark- és Resident Evil-ságak, ennek ellenére már az 1999-ben, PS-en debütált első rész is számos rajongót szerzett magának, majd a két évvel ezután következő – már a Sony új konzoljára íródott – folytatás pedig csak tovább öregbítette a hírnevet (a valamivel később kijött Xbox-konverzió is nagyszerűen sikerült). Ezen olyan nagyon nem is kell csodálkozni: a félelmetes kisváros, a groteszk szörnyek, a nagyszerű látvány-effektusok, a hihetetlenül eltalált zene, az egészen komoly fejtörők és a többféle lehetséges befejezés mind-mind adalékul szolgáltak a sikerhez – sokak szerint a műfajban ez a sorozat ül a királyi trónon. Ez ebben a formában talán túlzónak tűnhet, de egy dolgot el kell ismerni: a Silent Hillnek hangulata van. Még hozzá egyedi és *tényleg* hátborzongató – a balesetek elkerülése végett az alaposan felkészült játékos

ideális játszósobájába kétségkívül egy jó akusztikával rendelkező, magas komfortfokozatú, elsőtételt mellékeltség.

A Konami jól időzített. 2002. május 22-én, a tavalyi E3-on jelentették be, hogy a harmadik rész már fejlesztés alatt áll. Ettől függetlenül, hosszú ideig csak morzsányi információk, egy-két nem túl jó minőségű videó és pár semmitmondó kép keringett a neten az általuk csak pszicho-horror műfajuként aposztrofált programról. Az idén januárban, San Franciscóban tartott Konami Gamers' Day-en azonban már előrehaladottabb állapotban volt a játék, és több érdekességről is fellebbentettek a fátylat (többek közt arról, hogy egy kicsit csúszni fognak a megjelenéssel), sőt a szerencsésebbek már egy játszható demóverziót is kezükbe kaparinthattak.

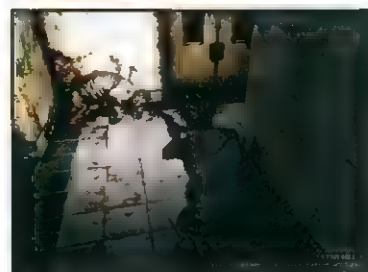
Főhősnőnk ezúttal egy teljesen új karakter (akárcsak a játék többi szereplője), név szerint Heather Morris – egy szelíd, hétköznapi szösze tinilány, aki imád a haverjaival lógni az utcákon. Éppen a helyi

bevásárlóközpontba tart, amikor az élete rút fordulatot vesz – az addig kivilágított utcák és terek egy csapásra megváltoznak. A második részből már ismerős „képza” effektus látható – az ifjú hölgy hirtelen az ismerős vidámparkban találja magát, de csillogó fények helyett egy rémisztően kihalt, kísértetjárta, köddel borított helyet lát, a hangos kacagást és zsidongást pedig a néma csendből fel-felhangzó gyanús, földöntúli hangok váltják fel. Sötét van – az egyetlen fényforrás Heather kicsiny elem-lámpája, amely ugyan ad némi megnyugvást, de ugyanakkor a fénykörébe kerülő halottak, vérfoltok és furcsa szörnyfélék nem kecsegtetnek túl biztató jövőképpel... A múmiaszerűen imbolygó lények és kutyák elől a lány a hullámvast tetejére menekül (klasszikus női logika: onnan ugyebár már tényleg sehová sem vezet út...) – és bepattan egy vonatba. Ami szépen meg is indul lefelé, de egy szakaszon hirtelen baleset történik, a kocsi megperdül, Heather pedig kihullik a feneketlen sötétségbe...

...aztán felébred. Mindez csak egy rossz álom volt, hősnőnk egész egyszerűen elszunnyadt egy étterem asztalára borulva. A kép csodálatosan kitisztul, a zaj-effektus eltűnik – éles kontúrokat látunk mindenütt. Egy édesapjával folytatott telefonbeszélgetés után Heather hazaindulna – egy idősebb, kalapos úriember viszont megpróbál beszédbe elegyedni vele. A még kissé zaklatott lány nem igazán hajlandó bájcevegni a Douglas Crevant néven bemutatkozó állítólagos detektívnek, így figyelmen kívül hagyja azt is, hogy a nyomozónak valami fontos és azonnali közlendője van főhősnőnk születésével kapcsolatban. Heather ezt nem várja meg, inkább a mosdóablakon keresztül lelép a helyszínről, remélve, hogy kicszelezi a makacs férfit. A sikátor, amelybe érkezik, újfent gyanús – kosz, mocskos és elhanyagoltság nyomai látszanak mindenütt. Innét kezdődik Heather kalandja – a mi igazi kalandunk.

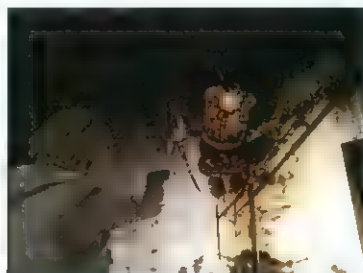
Az első pár szakaszon (szokás szerint) még nem futunk össze szemtől-szembe

➤ Az itt dolgozó festő szemlátomást csak pirossal dolgozik





Valaki ebben a kádban játszhatta végig az előző részt



szörnyekkel, inkább csak baljós huhogasuk ad ijesztő háttérrel az eseményeknek. Egy-két egyszerűbb, klasszikus kalandjáték-puzzle megoldása (kulcskeresés) után egy liftnél összefutunk egy ismeretlen, középkorú nővel, aki – úgy tűnik – tudja, mi történik itt. A szörnyek szerinte azért jöttek, hogy tanúi legyenek az emberiség által feldúlt Paradicsom újjászülésének. Heather persze nem érti, mi sem értjük – még. Megtudjuk azt is, hogy a nőt Claudianak hívják, elejt egy-két homályos megjegyzést, melyek szerint Heather valamiféle különleges erővel bír, és képbe kerül Isten keze is – de egyelőre az egészek se fűle, se farka. Innen azonban megkezdődik a valódi lebegés a rémálom és a valóság közt – bár ki tudná megmondani, melyik is az igazi világ... A játék időszakonként változtat a két realitás (?) között: ami az egyikben nyugodt, hétköznapi és békés, az a másikban vérmocskos, szörnyekkel teli, erőszakos és félelmetes.

A történet kezdetén nem Silent Hillben járunk – noha az egész környezet erősen emlékeztet a hányatott sorsú kisvárosra. A forgatókönyvíró, Owaku Hiroyuki mindössze annyit árult el, hogy ha már egyszer a címben szerepel az ominózus helység-név, valami kapcsolódási pontot minden-

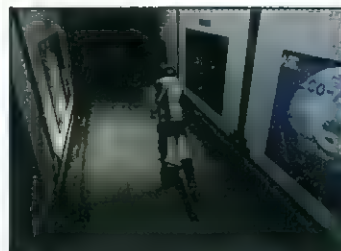
képpen keresnek (szerintünk amikor ezt nyilatkozta, nyilván még fogalma sem volt a teljes sztoriról). Így vagy úgy, a grafika minden eddigi felmúlónak ígérkezik – az első adag nagyfelbontású képről mindenki úgy vélekedett, hogy még a fejlesztői környezetből lettek kiszedve, ennek megfelelően nem tükrözik teljesen a valóságot – nos, a demoverzióról szóló beszámoló alapján úgy tűnik, a Konami megint valami oriasít alkotott. Részletes környezetábrázolás, amelyet a grafikus motornak egy cseppet sem kell lebutítania, a nagyobb, nyílt terepeken nem vesznek kódbe – ha csak nem szándékosan – a távoli részletek sem. A belső terek (szobák, folyosók) is aprólékosan lettek kidolgozva: a könyvesboltban minden könyv ott áll a polcon, a pékségben pedig halmokban hevernek a sütemények. A játék – műfajából adódóan – alapvetően sötétben játszódik, ezért muszáj, hogy a programozók ügyesen bánjanak a fényeffektusokkal. Legfontosabb eszközünk, a zseblámpánk fénye által megvilágított objektumok természetesnek és valóságosnak tűnő árnyékokat vetnek. A grafikai munka oroszlánrészét ugyanaz a négy kulcsember végzi, akik az előző két részben, a biztos talaj tehát megvan. Ha a zene és a hangeffektusok „csak” a szoká-

sos minőséget hozzák, akkor azzal sem lesz semmi problémánk – Akira Yamaoka a műfaj egyik zsenije.

Aki játszott az előző részekkel, annak ismerős lesz az irányítás is, úgy fest, ezen a teren szinte semmit sem változtattak. Lehet választani a 2D és 3D irányítás között – vagy ha úgy jobban tetszik, hát a Resident Evil-, és a Metal Gear Solid-féle kontrollálási mód között (jelentkezzen, aki az elsőbe szerelmes...). A harc megkönnyítése végett hősnőnk képes az oldalazásra, és bár a kamerakezelő rutin természetesen igyekszik elkerülni a megakadásokat, de egy gombnyomásra azért automatikusan karakterünk mögé is ugratható. A játékban számos fegyvert használhatunk, kezdetben csak egy rozsdás csődarabot, de a későbbiekben már egészen komoly arzenálunk lehet, többek között egy lángszóróval és egy gépfegyverrel is apríthatunk. Ezekre szükségünk is lesz, mert a történetben nyilván egyre vadabb és erősebb ellenfelekkel kerülünk majd szembe (eddig egyetlen főellenségről lehet tudni, amelyik egy óriási méretű hernyó). A fegyverek mellett más hasznos kiegészítőket is használhatunk: például ha ránk támad egy mutáns kutya, eldobunk egy szelet húst – a dög azonnal ráront a könnyű prédára, és amíg marcangolja, könnyedén megkerülhet-

juk. Aki nem foglalkozik állatvédelemmel, pediglen nyugodtan a közelébe lopózhat, és akár széjjelverheti a fejét egy vascsoval. Kazuhide Nakazawa, a játék rendezője igyekezett kihangsúlyozni, hogy a játékban végig egyetlen szereplőt irányítunk – jelesül Heather, a tinilányt – aki nem éppen járatos a fegyverek kezelésében. Ebből következően éreztetni kívánják velünk, hogy egy hétköznapi ember – ugyanakkor nem szeretnék, hogy mindez frusztrálja a játékosokat. Erdekesebben hangzik, és fogalmunk sincs, hogy ezt hogyan szándékoznak megoldani.

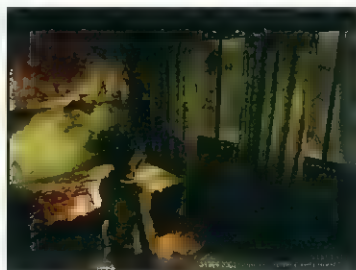
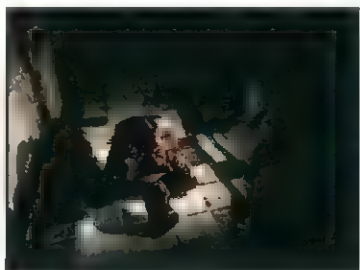
A per pillanat még PS2-exkluzív játék különlegessége, hogy – az előzetes tervekkel ellentétben – az európai régióban jelenik meg először, megelőzve USA-NTSC társát (sőt, magát a japán megjelenést is!). Hogy ennek mi az oka, azt ne firtassuk – inkább vájunk kárörvendő képet a dologhoz, és reménykedjünk, hogy trend lesz belőle. Frappánsabb befecsközést pedig el sem lehet képzelni a cikk végére, mint Nakazawa úr és egyúttal a Silent Hill 3-at készítő csapat irányelveit: „A Silent Hill 3-mal játszó játékosok olyan élményekkel lesznek gazdagabbak, amilyeneket semmilyen más formában – sem könyvekben, sem filmekben – nem tapasztaltak még. A játék egy teljesen új-szerű frászt hoz a játékosra...” Amen.



Itt látható, mit jelent Koreában a kutyakaja kifejezés... Szemetek!



Az a jó ezekben a játékokban, hogy mindig a legrosszabbkor fogy ki a tölenny

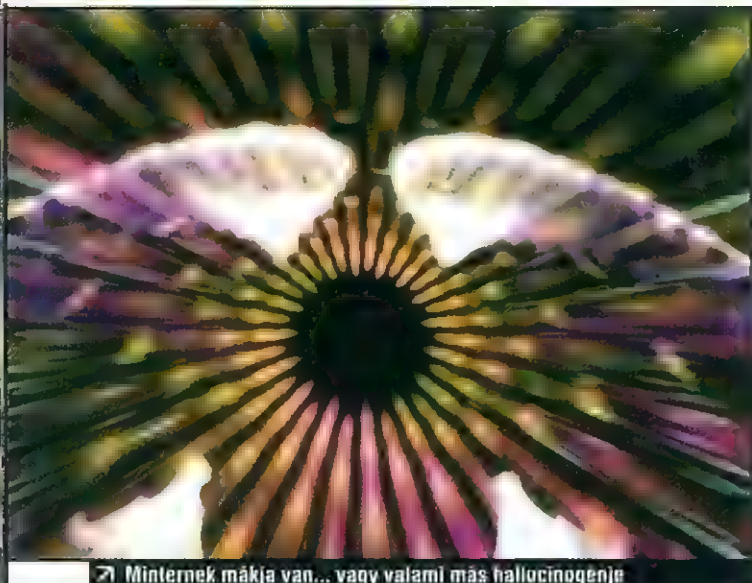


ELSŐ BENYOMÁSOK

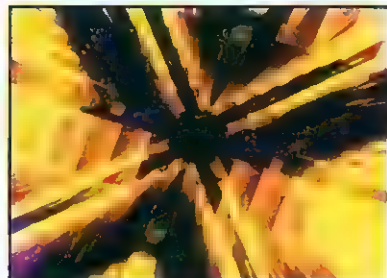
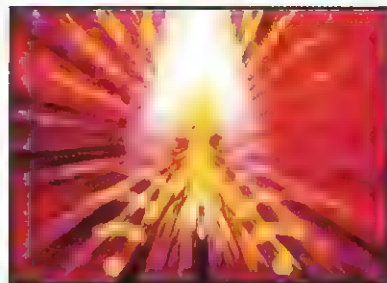
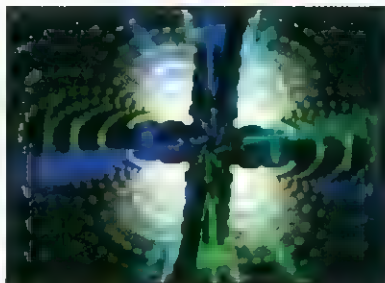
KÉSZÜLTSGÉI ÁLLAPOT **95%**

Sokak szerint május az év egyik legszebb hónapja. Ha bizhatunk a Konamiban, idén egyben a legfélelmetesebb is lesz.





➤ Minternek mákja van... vagy valami más hallucinogénje



■ Láma, birka, kecske és egy hippi: Jeff Minter, aki újra játékot fejleszt...

UNITY

TÍPUS AVANTGÁRD KIADÓ SZERZŐK FEJLESZTŐ LAMARCA MEGJELENÉS 2004. 1.

Először is, be kéne mutatkoznom. Az a személy vagyok, akit úgy neveznek: a Yak. Réges-régen választottam ezt a becenevet; még akkoriban, amikor az ősi játéktérmi gépek hi-score táblái csupán hárombetűs neveket tudtak elfogadni. A Yak mellett döntöttem, mert a yak egy nagyon nagy, szőrös állat – hozzáám hasonlóan :-).

A hetvenes évek végén kezdtem először játékokat írni, még az öreg Commodore PET-re, aztán 1982-ben alapítottam egy céget, Llamasoft néven – ahol Commodore Vic-20-as és 64-es játékokat fejlesztettem. A Llamasoft jelen volt egy darabig, elsősorban Európában, és összetéveszthetetlen stílusáról lett ismert – a játékok általában nagy adag humort, használatra való utalást és kellemes játékményt tartalmaztak. Kellemes, legálábbis néhány ember számára – a Llamasoft játékaik soha nem elégitettek ki általános igényt – azonban aki élvezte azokat, lojális ra-

jongó volt, s ma is szívesen emlékezik rájuk. A Llamatron című játékkal (Atari ST, Amiga, PC) jelentős szerepet játszottam abban, hogy a shareware koncepció megvehette lábát az Egyesült Királyságban. Készítettem játékokat az Atarinak is; ezek közül talán az Atari Jaguaron megjelent Tempest 2000 a legismertebb. Az utóbbi öt évet a VM Labs alkalmazásában töltöttem, ahol a Tempest 3000 került ki a kezeim alól. De ez egy hatalmas projekt része volt... aminek végére a VML tönkrement, én pedig munka nélkül maradtam "Igy vall életútjáról a Yak, a Gridrunner vagy a Revenge of the Mutant Camels legendás készítője. A játékipar számára mindig is -ipar utótag nélküli volt. Hippi, renegát, fanatikus. Kedvünkre való arc

Idén január 24.-én jelentette be a Lionhead Studios, hogy az „ipar” két legnagyobb tisztelőnek örvendő veteránja, Peter Molyneux és Jeff Minter egyesítették erőiket (előbbi úr

financiális infúzióval, utóbbi szürkeállományának latba hajtásával). Összeálltak, hogy megszülethessen valami, ami szavakba nehezen önthető. Unity. Jelentését tekintve: egység. Egybe válás, anti-magány. A szinkron, a harmónia állapota, vagy minősége

Hogy mi a Unity, mint játék? Egy csodálatos utazás gyönyörű, absztrakt 3D tereken át, változatos tempó mellett; a látgy csoszogástól a szélnél sebesebb suhanásig. A látványhoz és az ütemhez szorosan kapcsolt hangeffektusok, melyek a játékmenet szerves részét képezik. Egy „fény-szintetizátor”, egy zenei játék, és egy shoot'em up örült fúziója. Egy játék, amit nekünk, beteges nosztalgiaitól süjtött ujjagíróknak köszönhetek.

– James Binns, hívott fel az EDGE-től – magyarázza Pete Hawley, a Lionhead egyik producere –, és megkérdezte, támogatunk-e magánfejlesztéseket is. Én pedig azt gondoltam, miért is ne? Peter [Molyneux] eléggé szabadelvű főnök. James erre megadta Jeff számát...

Molyneux pedig megadott Jeffnek mindent, amit az kért. A Unity projektre annyi ideje van, amennyit csak akar. A Yak pedig nem szósmotolt – azonnal nekilátott a kodolásnak

A projekt alapkövét Minter korábbi, VLM-3 (Virtual Light Machine 3) c. DVD-fejlesztése alkotja (képeink is ebből származnak) – az első két epizódot még Jaguarra, majd NUONra készítette el (ez volt a VM Labs azon fejlesztése, melybe beletörtött a biciskájuk – a NUON

technológia a hagyományos asztali DVD lejátszók és a játékkonzolok közötti hiányzó láncszem). A VLM-3 gyakorlatilag egy „fény-szintetizátor”, egy virtuális narkotikum, egy bináris kaleidoszkóp.

A kép nyúlik, torzul, morfolódik; mutáns minták váltják egymást, színek vérzenek el és robbannak szívárványt szórva. Mértani alakok és geometriai minták özönlenek, a képernyő textúrákkal telik meg (köztek az egyik réteg felismerhetően Jeff egyik korai játékából, a Psychedeliából származik). – Ez valami k*b*****t örült. Ez örültség! – kommentálta Minter. A képeket nézgetve be kell látnunk az

A sajtótájékoztató szerint a fejlesztés Minter welshi stúdiójában (értsd: otthonában) folyik, a Lionhead végzi az audió, a tesztelés, a produkció és a PR körüli teendőket. Jeff szerint a Unity játékmekanikailag több lesz, mint a Rez volt – és modern absztrakt, nem pedig retro absztrakt, mint Mizuguchi játéka (bármit is jelentsen ez). Reményei szerint a Tempest és a Llamatron legvadabb pillanatait szeretné egyíteni rengeteg más adalékkal. A GameCube programozását kellemesnek találja, azt pedig már most megígérte: a PAL-változat mindenféle konverziós átok nélkül érkezik, 60Hz-es, folyamatos képráfrissítés mellett

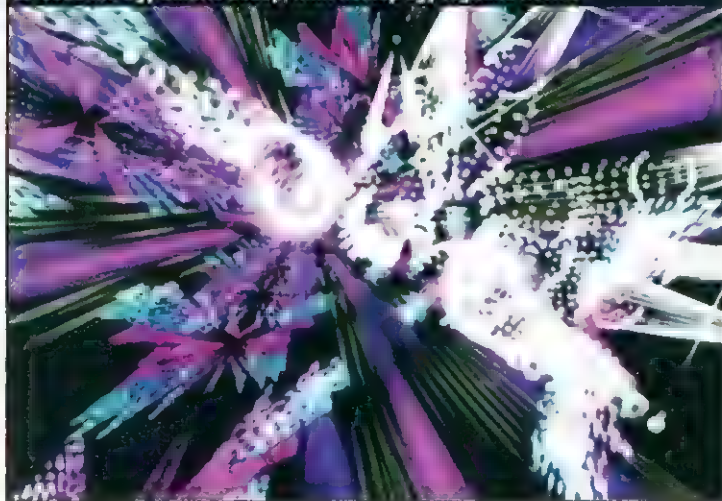
A tervek szerint négy játékos játszhat majd szimultán, mindegyik az alapgrafika egy-egy rétegét módosítva. A platformból adódóan saját zenei aláfestés illesztésére sajnos nem lesz mód – de az alapzenék a Lionhead szócsöveivel szimultán, mindegyik az alapgrafika egy-egy rétegét módosítva. A platformból adódóan saját zenei aláfestés illesztésére sajnos nem lesz mód – de az alapzenék a Lionhead szócsöveivel szimultán, mindegyik az alapgrafika egy-egy rétegét módosítva.

Hogy mit mondott a Unity kapcsán Molyneux? – Jeff egyike azoknak az embereknek, akik arra ösztönözték, kezdjek pályát ebben a szakmában. A nyolcvanas években, hasonlóan mindenkihez, én is autogramot szerettem volna kapni tőle. Biztos vagyok benne, hogy a játéka egyedülálló lesz.

Erre Minter? – Örülök, hogy végre álmaim játéka dolgozhatok. Azt hiszem, egész pályafutásom legfontosabb lehetősége az, amit a Lionhead nyújt. Biztos vagyok benne, hogy együtt valami különlegeset rakunk majd le az asztalra

S mit mondunk mi? – Jeff, AZONNAL játszani szeretnénk vele, iparkodj!

➤ Jobb ma egy bináris bebop, mint holnap egy digitális Darido

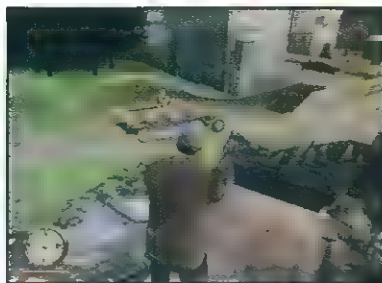
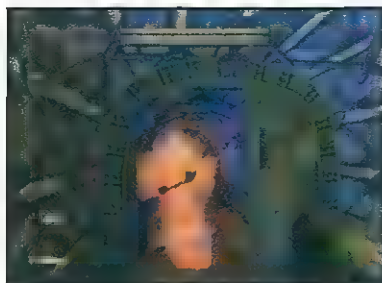


ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSEGI ÁLLAPOT **40%**

„Nem kötötték meg a kezem, de valószínűleg most b*****s, káromkodás, vagy pia nem fog szerepelni benne.” – Jeff Minter





➤ Innenlől a gyalogtúra javasolt

➤ Steve McQuinn József Attila szerepében

➤ „Jó, jó, megyek már aludni!”

■ A szögesdrót csak az első akadály

THE GREAT ESCAPE

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ

FEJLESZTŐ

MEGJELENÉS

PAL/PS2

PAL/PC

PAL/XBOX

A valós eseményeken alapuló, A nagy szökés című, 1963-ban Oscar-díjjal is jutalmazott filmre alapozva az angol-szász televíziós szövegírók minden évben műsorra tűzni a II. világháborúra emlékeztető, de nálunk is felbukkant már néhány adó műsorán. A parádés szereposztás és a lendületes, humorral bőven elerészített, de azt néhány torokszorító jelenettel ellensúlyozó történet az élvezetes mozik közé sorolja a Steve McQueen, James Garner, Richard Attenborough és Charles Bronson szereplésével készült alkotást

A történet egy hadifogolytáborban kezdődik, méghozzá egy különösen őrzött, direkt a problémás, szövegíró hajlamos szövetséges hadifoglyok számára épített lágerben. A többségében lelőtt, de élve megmenekült vadászpilótákból és bombázógép személyzetekből álló táborlakók kötelességüknek érzik, hogy megszökjenek az ellenség fogságából. A leküzdendő nehézségeknek ráadásul csak a kisebb részét jelentik a szögesdrótok és viszkető ujjukat állandóan a ravaszon tartó őrk, a szabadságtól a náci megszállás alatt álló Európa is elválasztja őket, hiszen igazán

csak Angliában, esetleg a semleges Svájcban érezhetik magukat biztonságban

Érdekes húzás a Pivotal Gametől (akik a Conflict: Desert Stormmal már letettek névjegyüket a háborús akciójátékok kategóriájában), hogy a játékot nem a film kezdetétől indítják, hanem a főszereplők fogságba esésének is részesevé teszik a játékost. Am ez csak amolyan, formabontó prologus, lángoló repülőgépekkel és kelepelő farokgéppuskákkal. A továbbiakban a film történetét nem „szó szerint”, de viszonylag szorosan követő játékot gyakorlatilag három fő fejezetre lehet bontani. Az első szakaszban a szöveget kell megszervezni és összeszedni azokat a kelleket, amik elengedhetetlenül szükségesek a passzív akadályok és az őrség leküzdéséhez. Ez a rész a lopakodásról szól, és némi taktikai érzéket követel meg a játékostól. Amikor minden készen áll, akkor következik a legjobb terv kiválasztása, és a szöveg végrehajtása – ami leginkább a precizitást és időzítést pontosságot teszi próbára

A harmadik fejezet pedig már a menekülésről szól – a játékos előtt három csapat, három útvonal áll, amelyek mind eltérőek, és nem

meglepő módon nehézségükben is eltérnek egymástól. A szökevények egyik csoportja az éjszaka leple alatt gyalogosan indul a svájci határ felé. A második csoport egy vonaton próbál elvegyülni az utasok között, és Párizs náciaktól hemzsegtető főpályaudvarán át a Pireneusokon átutazva Spanyolország felé menekül. A harmadik osztag pedig néhány motorbiciklivel tulajdonviszonyának önkényes megváltoztatása után Ausztrián keresztül célozza meg a svájci határt

Az már az útvonalak röpké leírásából is kiderült, hogy az alapvetően külső 3D nézetből követhető, illetve irányítható történetben a játékosnak módja nyílik felszállni járművekre, mi több, a többségüket (motorokat, személy-, és teherautókat, valamint a láncfalpasokat) vezetheti is. (Bár az újságírók számára kiadott, még erősen béta verzióban éppen az ezt bemutató motoros szakasz volt az, ami finoman szólva is kihívásokkal küszködött az irányítás tekintetében.) A gyalogos pályákban szerencsére ennek már a bemutatásban sem voltak nyomai, az alapvető funkciók túl olyan extrákra számíthatunk, mint például – a lopakodás jelenetekben igencsak hasznos – kulcslyukon átkelési módok. A mindhárom konzolplatformra megjelenő, és a grafikai motor képességeiben külön-külön hangolt programban a maszkálás és az interaktív járművek mellett belső nézetes akciókra, nagy jóindulattal FPS-nek is definítható lovoldozásokra és verekedésre is lehet még számítani.

Egy dolgot nem értek igazán a játékkal kapcsolatban, hogy miért csak a filmbeli főszereplőt, Virgil Hiltet játszó Steve McQueen jelenik meg felismerhetően az eredeti szereplőgárdából – miközben ráadásul nem is csak az ő irányítását kapja meg a játékos. Gya-

korlatilag négy főszereplő között váltogat a történet, s még csak nem is véletlenül, hiszen mindnyájuknak megvan a maga különleges képessége, ami nélkül biztos kudarcra lenne ítélve a vállalkozás. Hilt záréltetésben ugyan utolérhetetlen, de a menekülés során életmentő német nyelvtudással MacDonald hadnagy rendelkezik, az igazolványokat pedig a minden bizonnyal igen érdekes múltú Handley hadnagy haláláig elő az idegen zsebekből

A karaktereknél már említett furcsaság egyébként hangsúlyban is megvan, mert Hilt kapitány az eredeti filmes hanganyagból digitalizálva, McQueen hangján szólal meg, a többiek viszont mind új szinkront kaptak. A grafikus által megalkotott szereplők között az egyetlen valós szereplőről modellezett karakterrel a fejlesztők sokkal inkább kihangsúlyozták a különbséget a játék és a film között, pedig azt – a valószínűleg jelentős összeggel megváltott engedéllyel – inkább erősíteni szerették volna. Ezen bakikövés kategóriába is besorolható ötleten túl viszont még olyan részletekre is ügyeltek, mint a zenei sáv öregítése, egy kis gramofonos recsegéssel. Az pedig már a DVD mellékletben található trailerből is világosan hallatszik, hogy a film licencjogával megszerzett eredeti zene nagyon sokat ad a játék hangulatához.

A közreadott információkból és a bemutatott tesztverzióból nem derül ki semmi a játék esetleges többjátékos, vagy netán hálózati képességeiről. A témából, illetve a viszonylag szigorúan kötött történeti vonalból kiindulva, sajnos úgy vélem nem tévedünk nagyot, ha ennek okát abban látjuk, hogy az augusztus végén megjelenő The Great Escape szigorúan magányos játékosok szórakoztatására lesz alkalmas.

➤ Érdekes, hogy nem angol bulidogja van...



ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSGÉI ÁLLAPOT

80%

A filmlicenc jó alap a játéknak, ami jó kezelhetőséggel párosítva talán az átlagjátékok fölé emelheti.

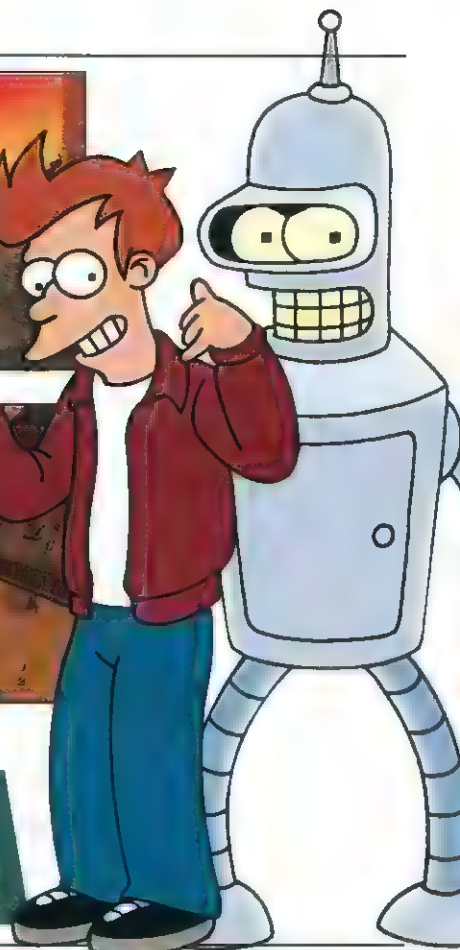
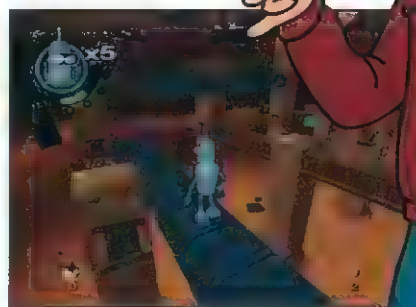




A kalapács ezer év múlva is hasznos segédeszköz

Amikor a karvalyőke kaparintja meg a földet

FUTURAMA



TÍPUS AKCIÓ KIADÓ SCI FEJLESZTŐ UDS MEGJELENÉS 2003.06.27. PAL/PS2 2003.06.27. PAL/GC 2003.06.27. PAL/XBOX

Bár a játék alapjául szolgáló rajzfilmet ugyanaz a Matt Groening ötlelt ki, aki a Simpsons megteremtésével mindörökké beírta nevét a rajzfilmek nagykönyvébe, a Futurama közel sem ismerik annyian. Az ezer évvel későbbi jövőben játszódó sorozat időközben dicstelen véget ért, a Fox már nem készített további folytatásokat, csak a régi epizódokat ismétli (kis hazánkban a Viasat3-on lehetett találkozni vele). Pedig nem volt egy rossz darab az inkább felnőtteknek szóló, szarkasztikus humorral szinte minden jelenetet mulatságossá tevő, idegen lényel és robot főszereplője ellenére is emberi mese.

A rajzfilmsorozat leállítását azonban nem jelentette az akkor még igencsak a fejlesztés elején járó játék ötletének sutba dobását is. Talán azért sem, mert már a kerettörténetbe is igen sokat fektettek a kiadók, az európai megjelenése felett bábáskodó SCI és USA-beli terjesztésből hasznolt remélő Fox Interactive. Maga a játék a sorozat egy vadonatúj epizód-

ja, amit ugyanúgy az eredeti történetet és dialógusokat kiagyaló szerzőcsapat vetett forgatókönyvbe, s a megnyerés jutalma nem más, mint az, hogy egyben is láthatja a játék átvezető animációt, ami így összeáll egy 25 perces, a helyét akár a TV-ben is megálló folytatással. A kevésbé Futurama-, viszont sokkal inkább konzolrajongó játékos azért ennél talán kicsit többre vágyik

A kerettörténet kicsit sablonosnak hangzik, hiszen a Planet Express csapatának, Frynak, Leelanak, Bendernek és Dr. Zoidbergnek a Földet kell megmentenie a végpusztulástól. Az viszont már nagyon is a Futurama világára jellemző, hogy ez a közelgő vész Mom, a multimiliomos robotolaj-gyártó univerzum uralmi terveinek csak egy apró része. Az igencsak vagyonszomjú ugyanis a Planet Express megvásárlásával már a Föld tulajdonjogának több mint a felével rendelkezik. Így nekilát, hogy minden létezőnél nagyobb csatahajóvá alakítsa, és belekezdjen az univerzum leigázásába. A sorozatban is fősze-

repet játszó négy karaktert felváltva irányító játékosnak pedig az időben visszautazva meg kell akadályoznia, hogy Dr. Zoidberg eladja Momnak a Planet Express!

A kalandok során természetesen számos helyszín követi egymást, és – hála az univerzum végtelenségének – elég változatosnak is ígérkeznek. Az 1000 évvel későbbi, hypermodern New York és az annak csatornáiban megbújtó, mai világ város romjai mellett ugyanis más planetákat is meg kell látogatnia a játékosnak. Kietlen aszteroidák, mocsárvilág, és ősi, misztikus kultúrák felkeresése mind-mind szerepel az utiterven. Az egyes helyszíneken pedig az odaillo (vagy éppen az oda nem passzolása miatt poénos) ellenfelek garmadájt kell eliminálni, és a sorozat mellékszereplői is fel-fel bukkannak. Az akadályok és ellenfelek leküzdésére az egyes karakterek egyedi, hozzájuk illő mozgásokkal és fegyverekkel vannak felvértezve. Fry elfuserált James Bond-alakítása és Leela gyönyörűsége megtorlására évek óta tanult kuzdósportos lendülete mellett Bender is bemutatja, hogy mennyire tűzbe jöhet egy iszákos robot, ha igazán bepörög. Az irányítás egyszerű – a repertoár ugyanis a lövöldözés mellett rúgásból, ütésből, ugrásból és mászásból áll. Sőt a fejlesztők érezhetően az amerikai piacra dolgoztak, hiszen nem átalják logikai feladatnak nevezni például azt, ha a továbbjutáshoz egy generátort kell elindítani egy kapcsolóval, mielőtt egy másik gombbal életre kelthető lenne egy lift. Ráadásul a kiadott információs anyagokban többször megjelenik, hogy „egyszerű logikai feladatok”, vagyis a kanapéakó és hamburgerzabáló amerikai tiniknél kívül senki ne számítson nagy szellemi kihívásra. A külső

nézetben végigjátszható történetet – az irrátlan szabályoknak megfelelően – néhány mini-játék teszi változatosabbá

Grafikai világát – korántsem meglepő módon – a cel-shading eljárás uralja, ami jelen esetben nem elsősorban a divathullám meglovaglását jelenti, hanem tényleg ez volt az a technika, amivel a legjobban meg lehet közelíteni az eredeti rajzfilm képi világát. Az azonban nem is túlságosan apró eltérés, hogy míg az eredeti, főként hagyományos technikával készült rajzfilm 2D-ben készült, addig a játékban a szereplők és a háttér is térbeli modellekből épül fel. Bár Matt Groening bevonásával készült a TV sorozatra a lehető legközelebb eső hasonló világ nem nagyon hagy terepet a leglátványosabb grafikai effektusoknak (lévén „rajzolt”), és messze nem használja ki az egyes konzol típusok erőforrásait, reméljük nem lesz túlságosan egyszerű. A teljes igazsághoz hozzátartozik, hogy az átvezető jelenetek, és így természetesen a végén összeálló teljes Futurama-epizód is a játék motorján keresztül jelennek meg, így ez a 2D-s rajzfilmsorozat egyetlen 3D technikával készült része. Azokat a Futurama-rajongókat pedig, akiket ez a térbeliség zavarna, talán az eredeti, rajzfilmes szinkronhangok engesztelhetik ki. Az első kiadott, illetve bemutatott demo-verzió esetében még igen komoly problémák tapasztalhatók a kamerakezelésben, remélhetőleg a végleges verzió már ilyen szempontból is hibamentes lesz. Az ígéretek tehát élvezetes játékot festenek le, ami a nyelvet megfelelően értő játékosok számára még különleges is lehet a sajátos, szarkasztikus humornak köszönhetően.



Azért a mi Mikrobink jóval ütősebb darab.

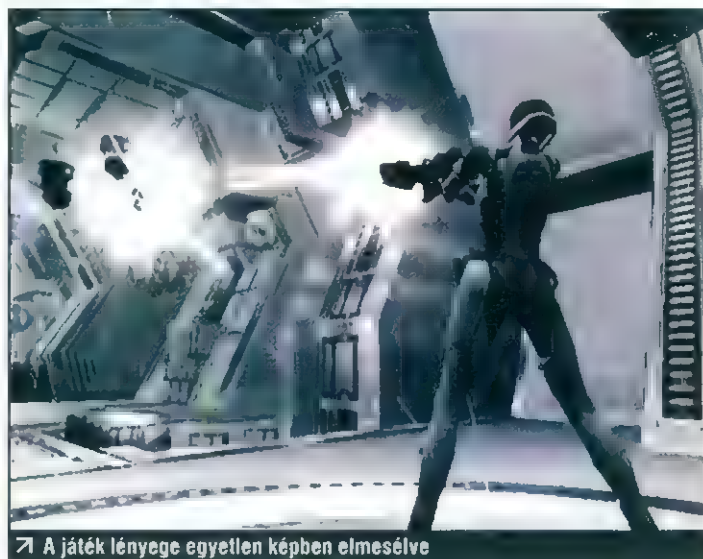
ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSGÉI ÁLLAPOT

75%

Ha helyre teszik a kamerákat, akkor láthatóan lesz benne valami...





A játék lényege egyetlen képen elmesélve

■ Végre! Itt az első eredeti, dögös gécésnéni!

PRODUCTNUMBER03

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ CAPCOM FEJLESZTŐ CAPCOM MEGJELENÉS 2003.08.29. PAI

Akkor most egy kis testi és mentális gyakorlat következik: minden egyes GC-tulaj álljon fel, zárja össze a lábait, húzza ki magát, majd lassú, teátrális mozdulattal érintse össze a tenyereit. A fejeket tessék szépen kicsit megemlíni, a szempillákat lassan becsukni – majd imádatlalt és nagy hálával elkezdni imát rebegni egy bizonyos Shinji Mikami nevű úriemberért és egy Capcom nevű cégért. Nekik köszönhető ugyanis, hogy a mágikus bűs, az egyaránt ígéretes Resident Evil 4, Viewtiful Joe, Killer 7, Dead Phoenix és P.N.03, azaz Product Number 03 egyáltalán elkészülnek a Nintendo masinájára. Még hozzá olyan emberek közreműködésével, akik hisznek a gépben, és tudják mire képes – ebből következően rossz dolog szinte nem is kerülhet ki a kezeik alól. Ami pedig a P.N.03-at illeti: ha Hiroyuki Kobayashit (producer) és Shinji Mikamit (fejlesztésvezető) vesszük alapul, akkor nemhogy valami elbaltázott lépéssel, hanem egyenesen egy zseniális játékkal kell számolnunk. A DVD-mellékletben régi, visszatérő vendég a játék trillere, úgy-hogy – akarcsak nekünk – gondolom nektek is patakokban csorgott a nyálatok a kontrollerre. A cikk írásának pillanatában Japánban a játék éppen két hete már tapintható állapotban van – egy ilyen magasra adott labdát pedig csak a kertitörpék nem csapnának le.

Mi vár ránk? Szintiszta akció – az első pillanattól kezdve az utolsóig. A lemez behelyezése

után egy rövid intro pereg le a szemünk előtt – a helyszín a kopár és élettelen Ode bolygó, néhány, csak a távolban felsejülő építménnyel. Egy fény sugar csapódik a földre – megérkezünk! Ahogyan rettentően szépi, cybergirl főhősnőnk feláll guggoló helyzetéből, beindul a zene, és két robot iszonyú tűz alá veszi. A kecses lány akrobatikus mozdulatokat mutat be és viszonozza a tüzet, a következő pillanatban pedig a robotok megsemmisülnek – mit megsemmisülnek, egyszerűen kitörölődnek a világból. Vanessa Z. Schneider, a zsoldos megérkezett. Feladata, hogy a CAMS (Computer Arms Management System) nevű, robotok által alkotott fegyveres erő megsemmisítse.

Feladatunk egyszerűnek tetszik – és elviekben az is lesz. Direktívánk nem túl bonyolult: mindössze annyi lesz a dolgunk, hogy pályáról-pályára és helyszínről-helyszínrre kiirtsuk az összes ellenfelet, mert csak így fogunk átlépni át a következő szakaszra. Egy szint 15 szobára oszlik, és összesen 11 szinten keresztül fogunk tetemes mennyiségű ócskavasat magunk után hagyni. Minden egyes szint után beugrik a képre az értékelő – hány ellenfelet öltünk meg, hány kombót süttöttünk el, és mindez mennyi időnkbe került. Kombót bizony – egy egyszerű, de nagyszerű ötletre épül Vanessa különleges trükkjeinek rendszere: amennyiben kinyírunk egy ellenfelet, egy időszámláló kezd el pörögni, és ha ennek lejártá előtt még egy sikeres pusztítást véghezvisszünk,

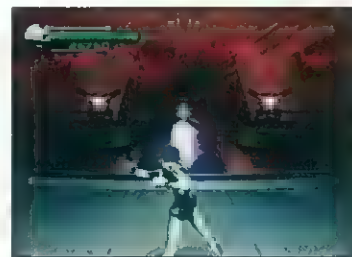
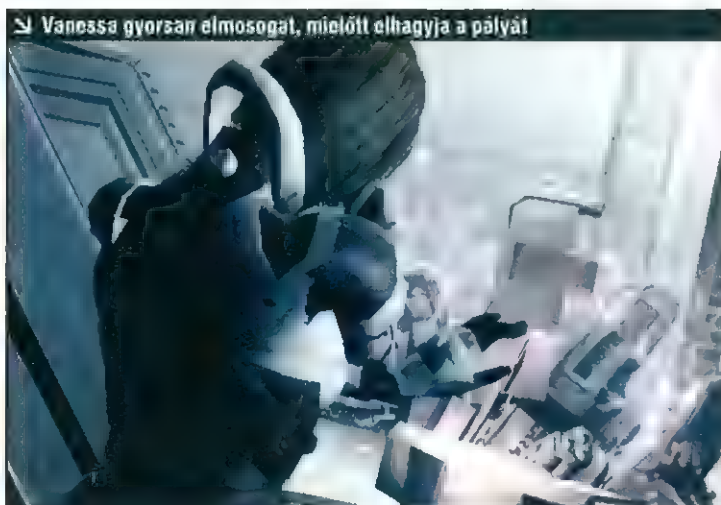
már indíthatunk is egy kombót. A különböző ellenfelek változó időtartamú számlálót indítanak el, így a megoldás egyértelmű: minél gyorsabban kell a feladatot elvégezni. Arcade shoot 'em-up, 3rd-person style-ban – hogy a magyar nyelv minden szépségét felvonultassuk egyetlen definícióban.

Az irányítás sem ígerekiz túlságosan problematikusnak a P.N.03-ban általában szemben állunk az ellenfelekkel, a jobbra-balra kanyarodást a hitek szerint – bár megengedett – mégsem fogjuk túl gyakran használni, annál inkább az oldalazást. Az akció villámgyors lesz, helyváltoztatás nélkül hamar fűbe harapunk – emiatt állandóan mozgásban kell maradnunk. Minden egyes ellenfél típusa másféle fegyverrel támad (egy alapfegyverük, a standard lézer és egy csak rájuk jellemző extra fegyverük van), ezért – szigorúan a műfaj keretein belül értelmezve a szót – taktikusnak kell lennünk a harcban. Nem lesz ritka az olyan eset, amikor a falra felszaladva kitérünk az egyik támadó sugara elől, míg a másikat folyamatosan zárótűz alá vesszük. A játékmenet talán a Devil May Cry-éhoz áll legközelebb: Vanessa hihetetlen akrobatamutatóványokat hajt végre, szinte egy harci táncot ad elő, falak kiszögellései mögé rejtkezik, hogy elkerülje a teremben pattogó lövedékeket és sugarakat – és az első adandó alkalommal átmegegy ellentámadásba. A halálos hölgynek a pusztításhoz szükséges energiát maga a páncélruhája, az ún. Aegis Suit

állítja elő, melynek fejlesztése az elért pontszám függvényében történhet.

A látottak alapján a grafika érdekes kettősséget mutat: a háttérak – talán szándékosan – egyszerűnek, fémesen csillogó szobák vagy egy kopár bolygó felszín előtt harcolunk. Mindössze ez a két helyszín váltja egymást, ami így látatlanban bizony kevéseknek tűnik. Mintegy kontrasztként, hangsúlyozva a különbséget. Vanessa és a robotok alakja már jóval élethelibb, a speciális effektusok, azaz a fegyverek lövedékeinek sugaraival és a különféle robbanások, energia-kisülések egyenesen színpompások. Nem valószínű, hogy ez lesz a GameCube legszebb játéka, de a neten keringő vélemények egy dologban mindenütt egyeznek: főhősnőnk kétségkívül az utóbbi idők egyik legdögösebb és legstílusosabb karaktere. A zene a témához és a játékmenethez passzolóan kemény techno lesz, ráadásaként pedig len Dolby Surroundban fog dudorogni.

A beszámoló szerinti Shinji Mikami már megint egy új lökést adott valaminek – jelen esetben a manapság talán már kissé lapos akciójáték-műfajnak, bár talán találobb lenne az újrafelkészítés kifejezést használni. Klasszikus shooter mai szintre turbózza – nem biztos hogy mindenkit megszólít és mindenkihez elér, de sokak számára megváltás is lehet. (Állítólag még piszok nehéz is, annak ellenére, hogy a bossfightok könnyűre sikerültek.) Mi pusztán két dolgot tudunk holtbiztosan: egy – addig nem törtünk felette pálcát, míg nem láttuk, kettő – alig várjuk már, hogy a Capcom ötösének első tagja alaposan megizzasson minket.



ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSGÉI ÁLLAPOT

100%

A shooter-műfaj Megváltója talán GC-n érkezik meg?





➤ Rikimaru tetszhalottként szellemeskedik egy szellemmel

■ A trükkös halál újra megtalál

TENCHU WRATH OF HEAVEN

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ ACTIVISION FEJLESZTŐ K2 MEGJELENÉS 2003.03.05. NTSC 2003.03.07. PAL

Ha a régmúlt ninjai látnák, mi a modern ember elképzelése a szakmájukról, alighanem elcsodálkoznának. A filmekben piros ruhákban, minden segítség nélkül ugranak kétszáz méter magasra (habár az emeletek száma a kategóriát jelölő betűkkel egyenes arányban nő, így egy Z-kategóriás filmremekben már egyenesen a Holdra repülnek), és két shurikent dobhatnak egy mozdulattal, amitől azután három ember kerül el holtan. (Csak mellékesen jegyezzük meg: a valóságban a fegyver jobbára csak méregbe mártva volt halálosnak célzott támadás eszköze.) Ezek után nem véletlen, hogy az általánosan elterjedt elképzelés szerint a ninjak körül úgy hullottak az emberek, mint a legyek, s valamiféle gyilkoló gépekhez voltak hasonlatosak.

Pedig hát a ninjak egész egyszerűen csak "profi orgyilkosok voltak" – illetve ha még pontosabbak akarunk lenni, akkor inkább olyan kémek, akiknek a gyilkosság csupán egyik extra szolgáltatásuk volt. A művészetük is abban állt, hogy az éj leple alatt észrevétlenül, a sötétség takarásában surrantak be a kiszemelt áldozat otthonába (tehát pusztán gyakorlati szempontokat követtek, amikor feketébe öltöztek), és úgy végezték el a munkát, hogy a jelenlétüket senki nem vette észre – még az áldozat, illetve az útban lévő örök sem igazán tudhatták, ki küldte őket a másvilágra. Diszkrétan, nem pedig mészáros módjára végezték el a megbízásaikat – és ez a kunoichik esetében még inkább igaz, hiszen a női ninjak egyáltalán nem arról voltak híresek,

hogy háztetőkön ugrálnak. Akrobatikus mutatványok helyett a bájaik segítségével férkőztek a célszemély közelébe, s még az is előfordult, hogy évekig az ágyasaivá váltak annak, mikor végül megkapták a parancsot a likvidálásra.

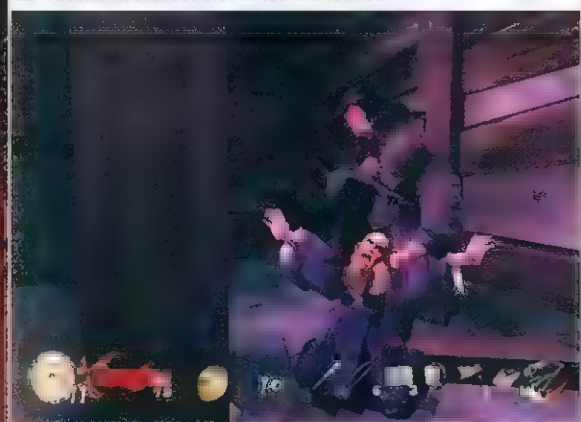
Aki netán beleássa magát a ninjutsu – vagyis ninjak művészetének – eredetébe, az meglepve tapasztalhatja, hogy csak élvezetből gyilkoló gonosz ninjak nem léteztek. A ninja technikák valóban gyávának és alátomosnak tűnhettek mondjuk egy samuráj szempontjából, de mivel alkalmazójuk mindig többszörös túlerővel nézett szembe, ezért ezek a technikák a túlélést jelentették a számukra. A ninjak mindemellett varázslók sem voltak. Hogy mégis ilyen színben tűntek fel, az egyenes következménye volt

annak, hogy a különleges technikákat csak a ninja klánokon belül ismerték, s amiről az embernek nincs fogalma, azt hajlamos misztifikálni. Az idő múlásával pedig a régebbi korok ninjai óhatatlanul legendákká váltak, akiket természetfeletti képességekkel ruháztak fel.

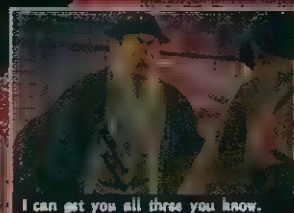
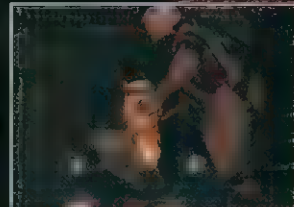
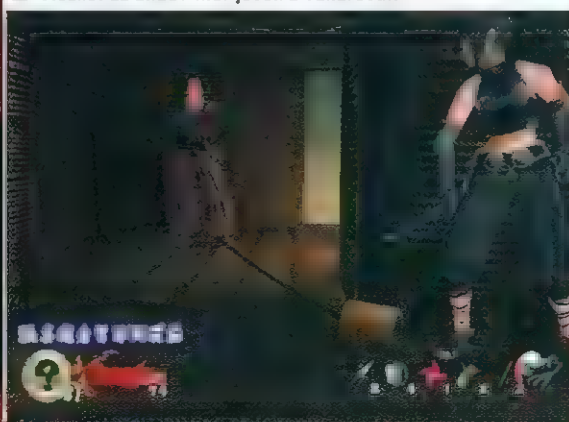
Régi ismerősök

Az 1998-ban megjelent Tenchu briliáns módon aknáztta ki a legendákban rejlő lehetőségeket, s egy videójátékban először tapasztalhattuk meg, milyen is lehetett a valódi ninja harcmodor. A recepten szerencsére azóta se változtattak, így most a harmadik epizódban ismét a ninjutsu a főszerep, melynek segítségével alaposan

➤ Teshu kezelése elől nincs menekvés



➤ Viszket az állad? Már jövők a vakaróval!



I can get you all three you know.



➤ A szerencse forgandó: ezúttal az én torkomat vágják el



örzött kastélyokba kell észrevétlenül behatolnunk. Az alapfelállás megtévesztésig ugyanaz, mint az első részben: két ninja közül választjuk ki, majd Ghoda nagyúr szolgálatába szegődünk, akinek gondja támadt az egyik intézőjével. A korrupt alak alkalmasint kenőpénzeket fogad el egy gonosz kereskedőtől, az első részben megölt Echigoya fiától. Úgy tűnik, az alma nem esett messze a fájától: ez a bizonyos Tokubei nevű fickó uzsorakamatra adott kölcsönt szegény falusiaknak, s amikor azok nem tudtak fizetni, avítta a lányukat rabszolgáknak. Innen indul a játék, de idővel persze kiderül, hogy a leánykereskedelem csak a jéghegy csúcsa, s tiz küldetést kell végigharcolnunk a hűközatos ellenség megse-

misítéséhez, amely a Ghoda-birtok (vagy talán az egész világunk?) meghódítására pályáz.

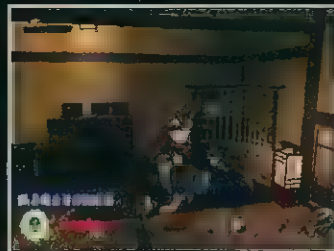
A korábbi részekből visszatért Rikimaru, aki igazi vérbeli ninja – már csak az a kérdés, vajon miként tért vissza, elvégre az első rész végén mintha meghalt volna. (A második részben pedig csak azért szerepelhetett, mert az az előzménye volt az elsőnek.) Alighanem a portál lesz a magyarázat, amiből a történet elején kilép. Egy biztos: ha csak árnyéka is önmagának, Rikimaru még mindig ugyanolyan halálos fegyver, mint volt. A másik szereplő, Ayame szintén régi ismerős. A bájos kis kunoichi ugyanabból a klánból került ki, mint Rikimaru. Ayame férfi módszerrel végzi a munkáját, ugyanakkor az öltözködése rendkívül nőies (és csak erős túlzással mondhatni kőrűnek) – csinos kis rucija alól kivillan a poci még akkor is, ha hőesésben indul dolgozni. (Talán a modern kunoichinek néha a plázában akad dolga a gonosz piercing-kereskedőnél... – a szerk.) A sztoriba talán felesleges most jobban belemélyednünk, mert a történet

RIKIMARU

Az Azuma Shinobi-ryu ninja szekta vezetője. Alapossága, türelme és bátorsága alapján kiérdemelte a tiszteltre méltó Izayoi kardot a szekta mestere-ről. Féltelmetesen pontos és nyugodt, Rikimaru elhivatottsága és lélekjelenléte képessé teszi olyan küldetések végrehajtására, amiket mások öngyilkosságnak tartanának. Rikimaru nem annyira gyors, mint Ayame, de fizikailag jóval erősebb. A fegyvere tehát a kard, ami a klánalapító Azuma óta generációról generációra örökölődik.



TENCHO: WRATH OF HEAVEN ■ TESZT



➤ Aranyos a ninja kutya is, de azért Rikimaru truckjei az igaziak

KI METER – A NINJÁK HATODIK ÉRZENE

Az ellenség eredményes becserkeszeséhez fontos megtanulnunk, hogyan is működik az ún. "Ki meter". Ez a kijelző elméletileg azt mutatja, hogy a ninjánk valamilyen életjelet észlel, jellehet érdekes módon azt is "fogja", amikor ellenséges gepezet vagy zombi közeledik. A civilek életjelet szinten jelzi, ezért nem árt figyelni, kinek ugrik neki. Szam mutatja a kérdéses életjel közelségét, míg írásjelek az illető lelki állapotát. A nyugodt alapállapotot "???" ikon szimbolizálja: ilyenkor a célpontnak fogalma sincs arról, hogy a közelben vagyunk.



Az ikon nagysága a közelségünkre utal. Amikor a megfigyelt figura észrevesz valamit, de nem tudja, hogy mi is az, először kivizsgálja a dolgot, és az ikon "!!?" jelet mutat. (Ha a vizsgálat során nem talál semmit, visszavonul a posztjához, és a kijelző visszaáll a "???" ikonra.) Nagyobb baj, ha a kijelzőn "!!" jelenik meg. Ilyenkor ugyanis felfedezték a jelenlétünket, jellehet meg nem tudják, hogy veszélyt jelentünk-e, vagy sem. Ha jó távol vagyunk, egyszerű topakodo technikával gyorsan eltűnhetünk az örök látóköréből, avagy remek poén az állatimitáló sip, amivel elhithetjük az örökkel, hogy csak valami állatot lattak... Legrosszabb esetben a kijelzőn "!!" jelenik meg, ami azt mutatja, hogy azonosítottak minket. Ez esetben az örök azonnal megpróbálja a behatolót likvidálni, mi több: klatozasukkal a közelben lévő bajtársait is értesíti. Ilyenkor már nem lehet orvól gyilkolni, s ha nem akarunk harcba bocsátkozni, csakis eldugott helyekre vagy haztelőkre menekülhetünk. Ha sikerül meglognunk a támadóink elől, azok szép fokozatosan megnyugszanak.

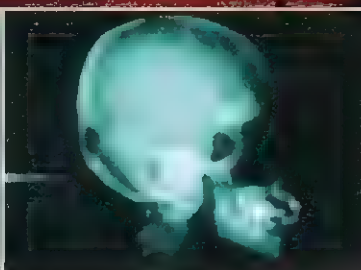
➤ Mennyből az angyal (Ayame) eljön hozzátok



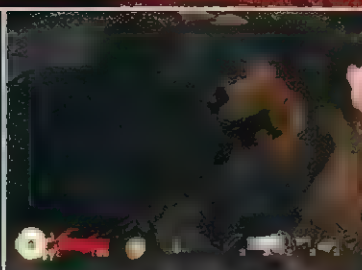
A MŰTÉT SIKERÜLT, A PÁCIENS MEGHALT



➤ Csak egy tűszúrás...



...a megfelelő helyen...



...és már vége is mindennek

kissé kusza, és igazából csak a küldetések közötti tölteléként szolgálnak a közjátékok. Viszont annyit előjáróban még érdemes tudni, hogy lesz még egy harmadik választható figura is, akit Tesshunak hívnak. A szereplőválasztás ebben a játékban nem pusztán formalitás: mindegyik karakter esetében teljesen más szemszögből látjuk az eseményeket. Mindegyiküknek testre szabott küldetések vannak, tehát ha még keresztezik is egymás útját, teljesen más sorrendben érkeznek a különböző helyszínekre, és általában mások a feladataik is.

Légy résent!

Általánosságban véve persze az alapkonceptör mindig ugyanaz: észrevétlenül kell megközelíteni a célpontot, legyen szó egy kulcsról, egy tárgyról vagy egy személyről. A küldetésekhez térkép is jár (Select), amin fel van tüntetve, hova kéne eljutnunk, és hol is tartunk. Tájékozódni tehát nem pont épp csak meg kell találnunk a föld alatti alagutakat, padlásokat kell keresztyővágnunk és legfőképp, ugye, senki nem használunk a csákiyánkat, amellyel felkapaszkodhatunk a háztetőkre és átkelhetünk a szakadékok felett. Nemlég bonyolultabb probléma, hogy miként jutunk át a szigorúan őrzött pontokon. Aki játszott a korábbi részekkel, az nyilván már ismeri a dörgést. A kaszabolás módoszer semmilyen szempontból nem kifizetődő: előbb-utóbb elvérzünk, majdásul a küldetés végén pocskék értéke

lést fogunk kapni. Mindenképp előnyösebb a lopakodás, és az ellenség meglepése. Hogy meglepetésben ne mi részesülünk, szívódobogás hívatoft jelezni, ha valaki a közelünkben van, s az ún. Ki meter adja a tudtunkra, észrevették-e már az emberünket. Ez utóbbi tehát egy érdekes kijelző, ami a ninják hatodik érzékének felel meg. A Ki meter segít abban, hogy az ellenség jelenléte ne érjen minket váratlanul, viszont nem mentesít minket a felelősség alól, hogy alaposan előkészítsük a támadásunkat. Biztonságos fedezékből – egy magaslattól vagy egy sarok takarásából – érdemes kifigyelni az ellenség mozgását, s csak akkor támadni, amikor biztosak vagyunk a dolgunkban.

Más játékokkal ellentétben itt realiztikusan lehet leskelődni, vagyis a kamera mozgatásával csak arra nézhetünk, amerre a ninjánk fizikailag

is kémlelni tudna. (Az már kevésbé realiztikus, hogy a sarkoknál kikukkantva néha kilóg a fél vállunk, sőt a fél lándsánk, de az örök ebből mit sem vesznek észre.) Amikor a falhoz lapulva közeledünk, a sarkokhoz érve a kamera automatikusan kifordul, de ezen kívül harmadik perspektívába, illetve bizonyos határok között a jobb analóg karra is mozgathatjuk a nézetet. Kár, hogy a kamerakezeléssel mégsem lehet kibékülni. Talán túl sokat is akar a játék nekünk segíteni, és ez helyenként aztán bosszantóvá is válhat: amikor például egy tető széléhez, vagy más peremhez érünk, automatikusan lefele kezd nézni, ami kétségkívül praktikus, ha egy ór nyakába akarunk ugrani. Más helyzetben viszont az az érzésünk, hogy a játék direkt packázik velünk, mert mindenfelé lehet nézni, épp csak arra nem, amerre akarunk. Mindezt tetézi, hogy le/felnézni csakis úgy tudunk, ha megállunk felmérni a terepet; tudniuk a jobb analóg karra csupán elforgatni lehet a kamerát.

AYAME

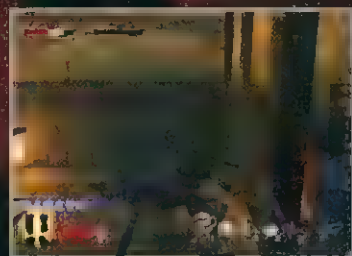
Merész és gyors, csendes és dörzsölt. Ayame már gyerekkorától ninjának tanult. Amilyen éles a nyelve, olyan a kardja is. Ayame akrobatikus stílusú ninjitsuval küzd le ellenségeit (vagy akár holt) ellenfeleit. Ghoda nagypár lányára, Kikura úgy tekint, mintha a saját húga lenne – ezért hát zokor veszi, amikor elrabolják. Ayame a leggyorsabb a három karakter közül, de a gyengébbik nem képviselőként a leggyengébb is. Küzdéstílusához illően két könnyű kardot forgat villámgyorsan.

Hogy készül a mestergyilkos?

A csendes gyilkolást már eddig is a Tenchu-játékokban lehetett a tökélyig fejleszteni, és ez szerencsére most is

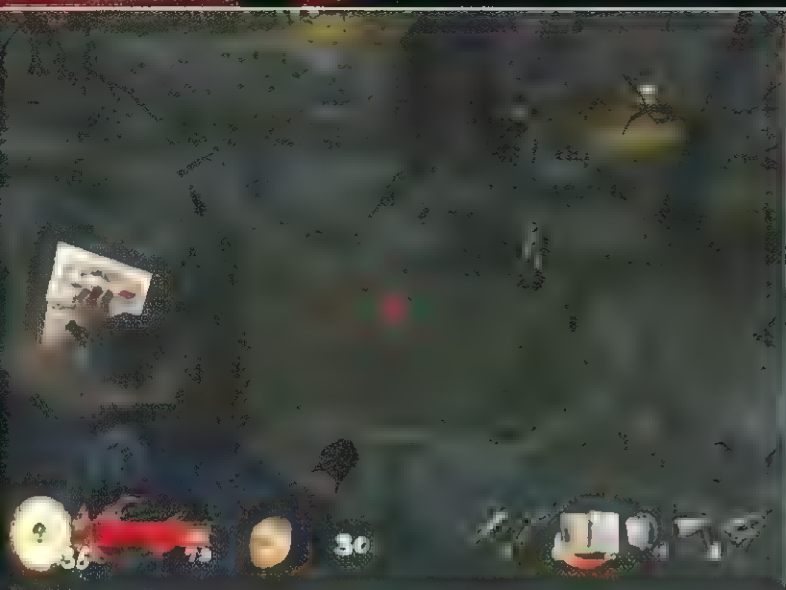
CSENDES ÉJ

Ha egy profil ninja van bevetésen, az éj csendjét nem zavarja fel sem kacsatagás, sem az örök lármázása. Az orgyilkosságok alkalmával elég brutális jelenetek játszódnak le: függően attól, hogy hátulról, oldalról, szemből, entán tetetről/ugrásból támadunk, mindig más technikákkal végzünk az ellenséggel. Minél kockázatosabb és ezzel összefüggésben minél látványosabb egy támadás, annál többet töltődik a lelki erőnk, azaz a Kuji meter. Például a fűvécsovel történő támadás csupán fél Kanji jel feltöltődését eredményez, míg ha szemből lopunk meg valakit, az másfelet. Amennyiben sikerül feltöltődnünk mind a kilenc Kanji szimbólumot, azzal új technikákat, azaz speciális mozdulatokat tanulhatunk meg. Minden pályán egy-egy ilyen technikát lehet elsajátítani, de érdemes a szimbólumokat akkor is gyűjteni, ha egy olyan küldetéshez térünk vissza, ahol már megszereztük a speckót, hiszen nemcsak lélekben, hanem fizikailag is növelik az erőnket. (Kivéve Tesshu esetét, akinél ugyebár egyáltalán nincs Kuji meter és tanulható speckó.) Egy dologra nagyon kell ügyelni: amennyiben ariatlan civitnek vagunk el a torkát, úgy bucsul mondhatunk az összes szimbólumunk.



➤ A részeges társulattól könnyű lesz elcsenni egy kulcsot





➤ Egy kis olvasnivaló ugyebár mindig jól jön az őrségben

igy van. Egy sarok mögül kiugorva frankón megforgathatjuk a katanát az ellenség gyomrában, hátulról támadva pedig a játék érzékeli, milyen erősen nyomtuk le a támadás gombját. Ha durvább "bemetszéssel" élünk, és nem csupán fültől fölig szalad a penge, hanem még tovább is, akkor a delikvens feje nyomban porba hull. (Ezúttal szerencsére a PAL-verzióban is meghagyták ezt a bájos momentumot.) A csendes gyilkoknál külön nézetek vannak a nagyobb hatás érdekében, úgyhogy a jelenetek nagyon potások, jóllehet brutálisnak épp nem nevezném őket. Főleg a halálhörgés elég ideitlen (illerve az a hang, amikor horgolnak kellene lennie), mert elég komikusan hat, hogy gyakran elvágott torokkal is szózatokat intéznek hozzánk az őrök. Az meg még érdekesebb, hogy levágott fejek is nyöszörögnek.

A Tenchu 3 minijátékban a szerencsés helyzetben vannak, hogy össze kell kötniük a kellemes hasznossal: az orgyilkosság nemcsak jó módja, hanem két okból is szükséges. Az egyik ok nyilvánvaló: nevezetesen az, hogy ne kockáztassunk – elvégre szemtől szemben állva ki az ellenséggel jelentős vérvesztéseket szenvedhetünk. A másik ok pedig ott látható az életerő kijelzője felett, és úgy hívják, Kuji meter. Valahány szer vívni gyilkolunk meg valakit, a Kanji karakterekből álló kijelző töltődik s vele egyenes arányban növekszik az erőnk. Ami pedig még az erőnlétnél is fontosabb: a kijelzőmegtöltésével speci-

ális mozdulatokat tanulhatunk meg.

Az alattomos gyilkolást művészi szintre fejleszthetjük, és ebben nem kis szerepe van annak, hogy különböző ninja eszközöket is magunknál tarthatunk. Az arsenálból nem hiányzik a shuriken, amivel ugyan halálos sebet nem ejthetünk az ellenségen, viszont nekem speciel az egyik kedvenc szórakozásom, hogy a kis pengékkel az ellenségre uszítok néhány feldühödött darazsát. Arra persze nem árt ügyelni, hogy az ellenség legyen közelebb a becézett darázsfaszkekhez, mert különben a trükk visszafele sül el. (Meg arra, hogy sajnos az ütközésetektől nagyon gyengécske, ezért ha mondjuk csak 20cm-rel dobunk el egy tereptárgy mellett, abban biztosan megakad a penge.)

TESSHU

Tesshu az a fajta heke, aki miatt a munda kapható ninják szereplési módja keletkezett. Nappal doktor, éjszaka beryilkos. Mentségére szóljon, hogy a Muzen nevű földalatti szervezet melynek a tagja, csak igaz ügyeket vállal fel. Tesshu a leglassabb, ugyanakkor a legerősebb karakter. Neki csak hat küldetése van, és mivel ő inkább beryilkos, mint ninja, kicsit másképp alakulnak a dolgai. A rangfőirán ő legfeljebb "Master Assassin" lehet, és nem "Grand Master", másodsorban pedig nála nincsenek Kanji szimbólumok az orgyilkosságok jutalmaként. A szakmájából adódóan ő inkább pénzért kór a "csontkovács" műtatványokért, amiket a bejátszásokon prezentál nekünk. Pusztá közel illetve egy távol végzi dolgát.

SPECIÁLIS KÉPESSÉGEK

Az alábbiakban megtalálod, melyik küldetésnél milyen speckót szerezhetünk be, az irányok a bal analóg karra értendők.

Rikimaru / Ayame

1. küldetés (Rikimaruval)

Shoulder Thrust (lökés vállal): Négyzet, Négyzet, a támadással ellenkező irány + Négyzet

1. küldetés (Ayamével):

Somersault Kick (szaltórúgás): Négyzet*4, a támadással ellenkező irány + Négyzet

2. küldetés:

Ninjutsu Block (blokkolva lökés): Kör az ellenség támadásának pillanatában

3. küldetés:

Ninja Vision (ninja távcső): L1 nyomva + Jobb analóg kar Fel/Le

4. küldetés:

Grappling Hook Combo (visszarántás): 360 fokos fordulat + Négyzet, Háromszög (a csáklának kell kiválasztva lennie)

5. küldetés:

Cling to Ceiling (plafonra lapulás): R1 nyomva, miközben a plafonra húzzuk magunkat

6. küldetés:

Feign Death (tetszhalott): 360 fokos fordulat + R1

7. küldetés:

Wall Kick (falrúgás): Felnak ugrás, majd Négyzet

8. küldetés:

Ninja Mind Control (ninja agykontroll): R2 nyomva, Fel, Le, Négyzet

9. küldetés:

Wrath of Heaven (halálos csapás): Kör + X (amikor az ellenség előttünk van)

Tesshu

Upper Straight Combo (bal horog és jobb egyenes): 360 fokos fordulat, Négyzet

Energy Punch (energiapofon): Nyomva tartva az előre irány, Négyzet, Négyzet, majd Négyzet nyomva tartva, míg felizzik az ököl

Mimic Animals (állat utánzás): R1 + Kör

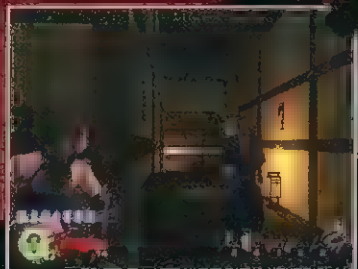
Power Block (erőteljes blokkolás): Kör az ellenség támadásának pillanatában

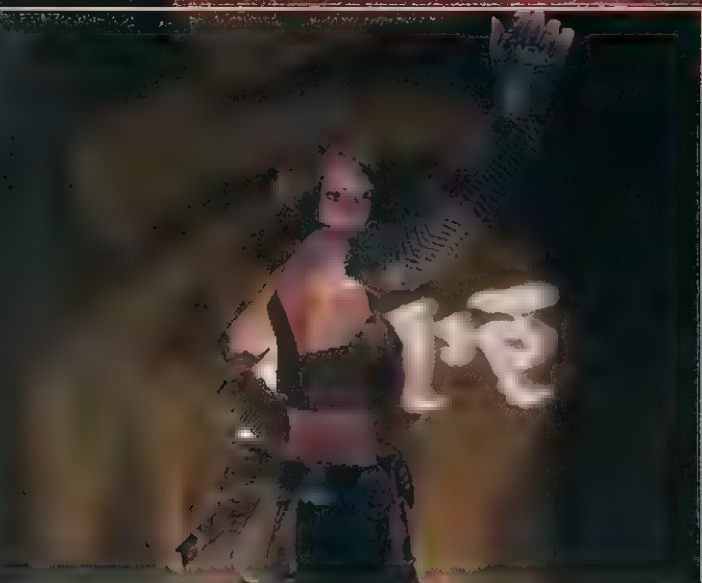
Enrage (felizzás): Kör + X

Cling to Ceiling (plafonra lapulás): R1 nyomva, miközben a plafonra húzzuk magunkat

Feign Death (tetszhalott): 360 fokos fordulat + R1

➤ Ugy tűnik, Tesshu most mégsem volt annyira profi orgyilkos





➤ Ayame egy új képességgel gazdagodott

"Minthogy akadnak karakterspecifikus eszközök is, a teljes lista felsorolásától most eltekintek. Legyen annyi elég, hogy több mint 40 különböző cucc szerepel a játékban, az aknáktól kezdve a füstbombáig, a láthatatlanná tévő varázslatig. Igaz, a legtöbbet ezek közül ki kell érdemelni, ergo a küldetések teljesítésével kapjuk meg őket. A lényeg az, hogy a küldetés végén minél több tárgylakosságot írjanak a számlánkra, s minél kevesebb riadót.

A tárgyak közül természetesen élelitalból használunk fel a legtöbbet a játék során. Elég érdekes még az ún. Ninja Rebirth tárgy, mely fadarab folytatási lehetőséggé funkcionál. Az benne az érdekes, hogy halálozás esetén a tuskó kerül a holttestünk helyére, mi pedig feltámadunk.

Az ellenség

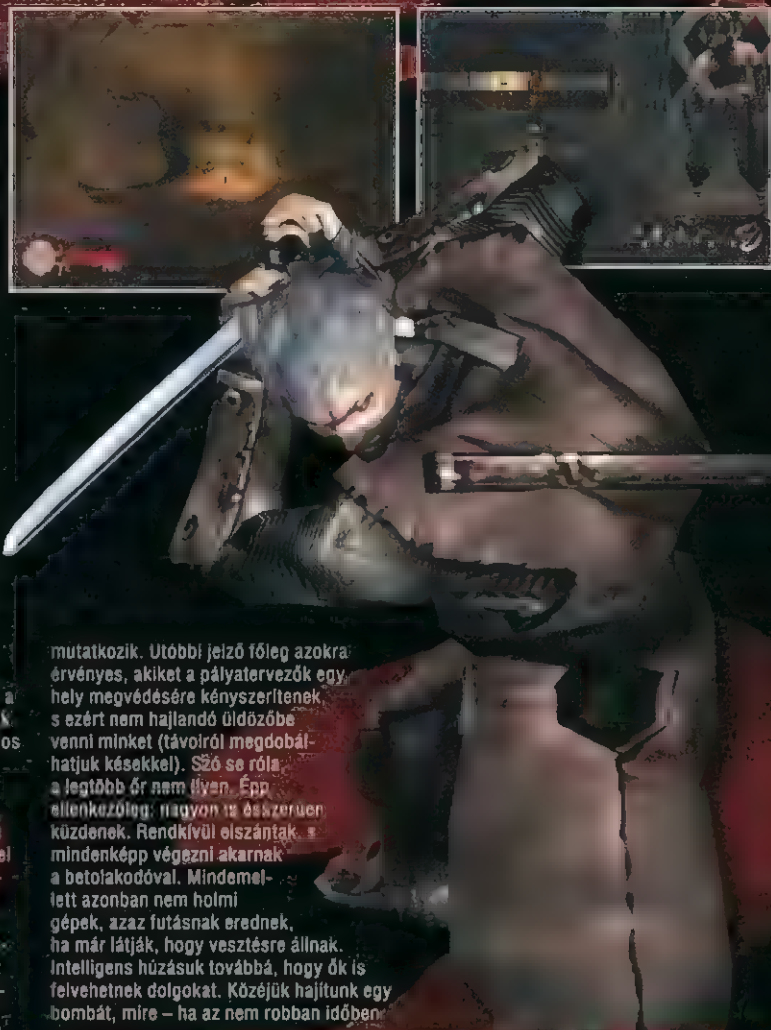
A szemtől szembeni harc tehát lehetőség szerint kerülendő, de – főként a házak belsejében – nem biztos, hogy észrevétlen tudunk maradni. A KI kijelző mutatja ugyan az ellenség távolságát, de a pontos helyzetét nem, úgyhogy előfordulhat, hogy egy apró kis zugból váratlanul ránk támad valaki. Az pedig még kevésbé kiszámítható, mikor hoz minket össze a sors egy főgonosszal. Amikor valami különleges tudású egyénnel kell szembesülnünk, azt mindig közjátékok vezetik fel: őket tehát elkerülni sem lehet, és elmenekülni sincs mód. Elsőként a kereskedő házában egy Tajima nevű fickó okozhat kisebb fennakadást,

aki karddal és pisztollyal egyaránt rendelkezik. Ha nem igyekszünk néhány hatásos kombót mielőbb benyomni neki, a mordályával jönné hány lyukat üthet rajtunk. Ő ráadásul még csak a kezdet: neki átlagos mennyiségű energiája van, ám az igazi főnökök jóval többel rendelkeznek.

A vivás persze közel sem annyira természetes, mint mondjuk a Sword of the Samurai-ban – bár azt talán nem is várja el senki. Nem igazán olyan elemekből válogathatunk, ami a valódi harcművészetet jellemzi, s az összeütdő pengék zaja is nagyon furcsán hangzik. Különösebb taktika nem szükséges a kard forgatásához: a támadás és védekezés/elugrás jó időzítésével, és persze csapásaink megfelelő kombinálásával lehetünk eredményesek. A kombinással kapcsolatban nem árt tudni: ha netán a kombó félrecsúszik, és eljutunk utunk, akkor megszakítható.

A megtanulható speciális mozdulatok között szintén van néhány, amelyek küzdelem közben válnak be. Persze a leghatásosabbat csak a kilencedik pályán – vagyis a befejezés előtt – sajátíthatjuk el. (Igaz, amúgy se sürűn lehetne használni a játék során, mert a halálos mozdulat felemészti a saját energiánkat is, ráadásul sokáig tart kivitelezni. A kipróbálásához tehát fel kell készülni megfelelő mennyiségű energiával, a mozdulat kivitelezéséhez pedig el kell terelni az ellenség figyelmét egy füstbombával...)

Az ellenségeink intelligenciája egyfelől kifinomult, néha viszont elég korlátozott.



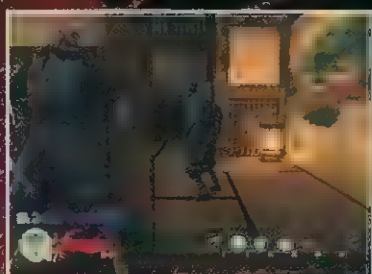
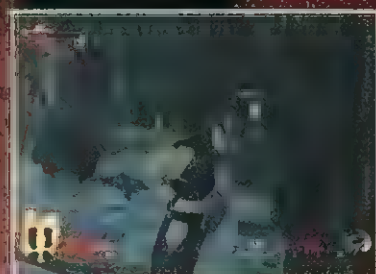
mutakozik. Utóbbi jelző főleg azokra érvényes, akiket a pályatervezők egy hely megvédésére kényszerítettek, s ezért nem hajlandó üldözöbe venni minket (távolról megdobálhatjuk késekkel). Szó se róla, a legtöbb ór nem ilyen. Épp ellenkezőleg: nagyon is ösztönösen küzdenek. Rendkívül elszántak, s mindenképp végézni akarnak a betolakodóval. Mindemellett azonban nem holmi gépek, azaz futásnak erednek, ha már látják, hogy veszésre állnak. Intelligens húzások továbbá, hogy ők is felvehetnek dolgokat. Közéjük hajtunk egy bombát, mire – ha az nem robban időben

MULTIPLAYER-MÓD

A Tenchu 3-ban lehet ketten egymás ellen is játszani (ilyenkor azok az ellenséges karakterek is választhatók, akikkel már a sztori modban találkoztunk), bár sajnos egymást nem lehet orvul meggyilkolni. Igaz, nehéz is lenne meglepni a másikat, hiszen a párbajok osztott képernyővel zajlanak. Lehet emellett kooperálni is, s közösen vállalni olyan feladatokat, mint tekeréseket gyűjteni az ellenség házából, testörködni a sebesült Gohda nagyúr mellett, mindenképp csendben likvidálni egy kastélyban, mérgezetten jutalompontokat gyűjteni, megelőző csapást mérni ostromhoz készülődő ellenségre, illetve együtt szállni szembe a főgonoszokkal. Ezek a meccsek roppant élvezetesek – kár, hogy kissé sokat töltöget a játék az újramezdekséknél.



➤ Egy gyors ima az áldozat lelki udvéért



MISSION SELECT

MISSION 1 Punish the Evil Merchant!

LAYOUT 1

LAYOUT 2

LAYOUT 3

SELECT CANCEL

Nagymester vagyok, de még csak az egyik verzióval!



– felkapják, és hatástalanítják. Ez persze elég bosszantó, de nem kell búslakodni az elpazarolt bomba miatt, mert a leölt ellenfelek valamennyi fegyvere elvehető. Ha tehát felvette valaki a bombánkat, azt vissza is vehetjük.

A harc mellett az is élményszámba megy, ahogy az örök hétköznapi cselekvéseit megfigyelhetjük. Nyújtózkodnak, forgolódnak, ha pedig találkoznak egymással, gússákról meg wasabiról társalognak. Az sem ritka, hogy egyes „szamurájok” abszolúte

nem törődnek a szolgálattal, s alszanak, vagy részegen mulatoznak. Persze hamar kijózanognak, amikor látják egy társukat átvágott torokkal.

Minden egyes örök saját felelőssége van, amit a Ki mesterrel tudunk nyomra követni. Az érzelmek

TENCHU: WRATH OF HEAVEN ■ TESZT



A plafonon vagyok már ettől a sok izgalomtól!

teljesen természetesek, tehát ha egy hullába börtlenek, megriadnak, és figyelmesen átkutatják a környéket. Az örökök kívül találkozhatunk kutyákkal is, akik előszeretettel harapnak a lábszárunkba, valamint macskák is futtatnak ránk, ami ugyan energiavesztést nem eredményez, de ugyanúgy felhívják ránk a közelben tartózkodók figyelmét, mint a kutyaugatás.

A történet bonyolódásával továbbá egészen furcsa lényekkel is számolnunk kell, akik alapjaiban borítják fel a már megszokott „menetrendet”. Mert hát hogyan is tudnánk mérgezett rizzsel tölteni egy robotot? Avagy mit ér a kard egy zombi ellen, már legalábbis egy hagyományos kard?

Vérbeli ninja

A játék grafikájára talán nem igazán illik az „ötös” kifejezés, de komolyabb baj nincs vele. A külső helyszíneknél talán túlzottan mesterséges – azaz szabályos – elemekből épül fel a terep, de a kastélyok belsejében már abszolúte semmi nem szúr szemet. Sőt kifejezetten szép a kidolgozás: fényes padlókon remek mintájú draperiák, lukrózódnak, hangulatos téli kerteken vágathatunk árnyékokat. A zenék igazi japán atmoszférát teremtenek (jómagam imá-

dom a koto hangját), jóllehet néha kicsit túl vidámnak tűnnek a témához.

A küldetések – ahogy az már attól a cím-től el is várható – ismét nagyon izgalmasak. Az eseményeket olyan váratlan fordulatok dobják fel, mint amikor Ghoda nagyúr kastélyában kell felkutatnunk egy anató. Csak a nevet tudjuk, meg azt, hogy szemüveges (?!), s azt az utasítást kapjuk, hogy rajta kívül ne gyilkoljunk le senkit. Csak azt sajnálhatjuk, hogy a ninják szótárában nem szerepel a kábítás vagy a leütés fogalma, úgyhogy ez a rész nem túl hosszú.

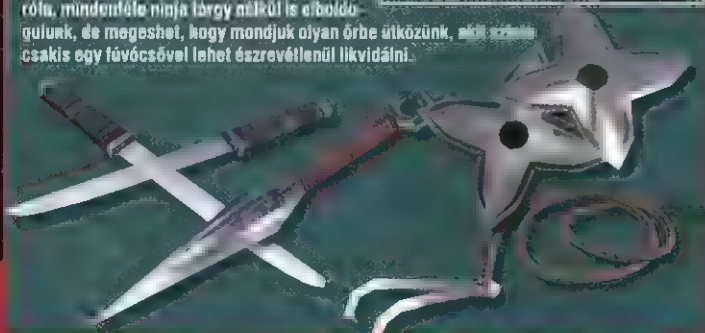
Igazán rémek a küldetések rendszerezése is. Természetesen mindig csak akkor mehetünk a következő küldetéshez, ha már az aktuálisat teljesítettük, de ezt megtehetjük újrakezdhetjük a már teljesített küldetéseket is más „leosztással”. Minden küldetésből három verzió van, amik abban különböznek egymástól, hogy máshol vannak elhelyezve az ellenségek, és azok másként járóroznak. Az újrakezdést pedig nemcsak a küldetések több verziója indokolja, hanem az, hogy – bizonyos döntéseinktől függően – több befejezése is van a játéknak. A küldetések terén csak a beemelgetést hiányoltam. Van ugyan egy Tutorial mód, ahol mindent megtudhatunk játékmétról és az irányításról, de minthogy csak videókon vannak a dolgok bemutatva, én ezt kissé kórszerűtlennek találtam.

Ha nem is egy tökéletes játék a Tenchu: Wrath of the Heaven, meglátásom szerinti tökéletes folytatás. Ez a játék ugyanis teljesen ugyanolyan, mint az elődei, nem a legszebb, van benne néhány frusztráló dolog – de mégis iszonyatosan le tudja kötni a játékoszt.

V.Z.
vzoli@jpmo.hu

NINJA HUNCUTSÁGOK

Mielőtt elindulnánk bevetésre, minden küldetés előtt a „kellékes szobába” kerülünk, ahol különféle ninja trükkök közül választhatunk. Annál nagyobb a választék, minél eredményesebben szerepeltünk már korábban. Egyszerre maximum hat különféle tárgyat tudunk magunkkal vinni, valamint súlyhatár is van. Tehát nem elég, hogy egy-egy cuccból csak adott készletből választhatunk, még azon belül sem biztos, hogy az általunk kívánt mennyiséget magunkkal tudjuk vinni. Szó se róla, mindenképp ninja tárgy nélkül is elboldogulunk, de megeshet, hogy mondjuk olyan örök ütközünk, aki szívesen csak egy fűvécsevel lehet észrevétlenül likvidálni.



MELLETT

- Ötletes trükkök egész tárháza
- Az ellenfelek meglepően intelligensek
- Három szereplő, három történet

ELLEN

- A „kameraman” nehezen engedelmeskedik
- Bóna ütközésetektől
- Idétlen a vívások hangja

PEREPUTTY

- Metal Gear Solid 2
Konami
- Tom Clancy's Splinter Cell
Ubi Soft
- Tenchu: Wrath of Heaven
Activision

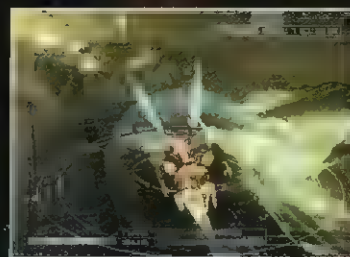
ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	80
HANG	82
SAVATOSSÁG	75

ÍTELET

86

WWW.ACTIVISION.COM



Két hét híján pontosan két éve jelent meg a Zone of the Enders, a Konami első "nagy" programja az akkor még igen fiatal PlayStation 2-ré. Az óriásrobotos akciójáték meglehetősen nagy sikereket ért el, rossznyelvek szerint nem (csak) saját értékei miatt, hanem főként azért, mert bónuszként odacsapták mellé az igazi mega-játék, a Metal Gear Solid 2 demóját is. Ez persze egyáltalán nem igaz – hiszen annak ellenére, hogy megvoltak a maga hibái, egyike volt kora legszórakoztatóbb játékaival.

Minden megváltozott

Noha a játék legfontosabb részével, magával a harccal nem voltak nagyobb problémák, tulajdonképpen minden masba bele lehetett kötni. Fantasztikusan megírt tesztünkben (ja, bocsánat – az még egy másik újság volt...) (Még milyen rossz cikk! – a szerk.) anno mi is megemlítettük a gondjainkat: az ellenfélpusok pófátlanul alacsony számát (a többször is felhasznált főellenfeleket leszámítva mindössze három fajtával futhattunk össze), a körülbelül hatórás játékidőt, a gyerekes történetet, valamint a rugdalnivalóan idegesítő főhőst.

A helyenként meglehetősen kemény kritikákat a Konaminál is meghallgatták, és úgy döntöttek, hogy egy kis vérfrissítés nem fog ártani a fejlesztőknek. Mivel Hideo Kojima mostanában a Konami alelnökeként dolgozik,

ezért nem folyt bele a készítésbe – producerként ugyan feltűnik a stábilistán, de egy interjúban elmondta, hogy nem sokban befolyásolta a ZOE 2 elkészülését. Persze tanácsokat biztosan adott, de a legfontosabb személy ezúttal Shuyo Murata, aki egy személyben a játék rendezője, forgatókönyvírója és fő designere. Az eddigi – legalábbis számunkra – meglehetősen ismeretlen úriember addig főként anime-ok megírásával töltötte idejét, nem is csoda, hogy a második rész már sokkal kidolgozottabb sztorival rendelkezik.

Balhé a Marson

Az eredeti ZOE-ben egy Leo Stanbuck nevű kiskövök volt a központi szereplő, és úgy csöppent bele az eseményekbe, hogy egy támadás elől menekülve talált egy óriási robotot, és belemaszolt a pilótafülkéjébe. Mint kiderült, a robot – illetve orbital frame, ugyan is a ZOE-univerzumban így hívják ezeket a pusztító erővel bíró, repülni tudó masinákat – Jehuty névre hallgat. Bár Leo egy nyafka fiúcska, mégis az ő hátán nyugodott a teher: el kellett juttatnia Jehutyt (azaz tulajdonosához, az UNSF-hez (ők a jófiúk). Az út persze nem volt problémamentes, ugyanis a Jupiter körül keringő bányászkolóniát a Bahram-csapatok (ők elvileg a Mars függetlenségéért kezdtek harcolni, de amikor ez sikeresnek bizonyult, kitört rajtuk a diktátorhajlam) nagy erővel támadják. A játék végére sikerült eljutni egy űrhajóhoz, és az utolsó képkockák szerint a

A második menet: hibák kijavítva, erények elfelejtve

ZONE OF THE ENDERS THE 2ND RUNNER

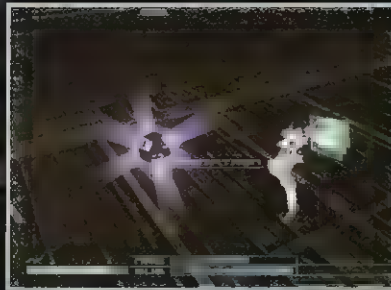
TÍPUS: AKCIÓ KIADÓ: KONAMI FEJLESZTŐ: KONAMI JAPAN MEGJELENÉS: 2003.03.11. NTSC 2003.09.26. PAL

☞ Azt hiszem, nemsokára megszerzem a továbbjutás kulcsát



☞ Ha minden kötél szakad, akár borítólemezekkel is védekezhetünk





➤ Mindenki lát mindent?

furcsa kettős elindult a Marsra, hogy megvívják a végső csatát a Bahram ellen.

Mivel a tesztelők és a játékosok egy emberként keltek ki a visítózó, a harcot és a támadók megölését elvből ellenző Leo ellen, a Kōnaminál tudták, hogy ezen változtatni kell. Pont ezért a második részben őt messzire hajlították, és helyette egy Dingo Egret nevű kiégett pilóta lesz a középpontban. Ő hat évvel ezelőtlig (a 2170-es évek végén járunk) a Bahramnak dolgozott, egyszerűen azért, mert hitt a szép jelszavaknak. A "Felszabadítjuk a Marsot az elnyomó uralom alóli!"-szlogennek bedőlve (kéretik nem észrevenni az aktuálpolitikai áthallásokat, ez a mese már másfél éve kész van) Dingo miközben magát az orbital frame-ek pilótáinak elítélte. Egészen addig nincs baja a szervezettel, amíg annak vezetője, Nohman tábornok fel nem áldozza őt és társait egy piszkos politikai húzás eredményeképpen.

Dingo ugyan életben marad, viszont egy életre megutálja a Bahramot – visszavonul a harcokból, és elvonul metatronbányásznak. (A metatron nevű anyag hatalmas mennyiségű energia termelésére alkalmas, és többek között azt felhasználva készülnek az orbital frame-ek is). Persze sorsa elől senki nem menekülhet el: amikor felfedez egy gazdag lelőhelyet, megjelennek a Bahram-erők, és nekiállnak szétkapni a lassú és szinte teljesen védtelen bányászgépeket. Dingo mázlijára az érzékelőkön feltűnő metatron-koncentráció egy orbital frame, mégpedig – kitaláljátok?

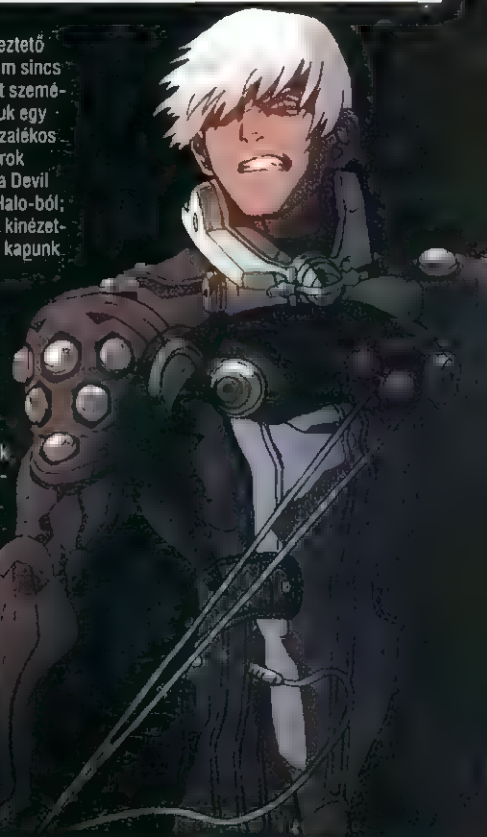
Jehuty. Ennek segítségével Dingo ugyan megvédi társait, de a Bahram-hadihajó elleni támadása természetesen kudarccal jár. Itt találkozunk régi ismerősével, Nohmannel, aki felajánlja neki régi állását, majd amikor Dingo messzire küldi, akkor hátrakövi. No nem kell izgulni, ezzel még nincs vége a játéknak – ugyanis egy Ken nevű lány megmenti hő-sünket, még ha oly különös módszerrel is: sérült szívet és szinte teljesen szétroncsolódott tüdejéért Jehuty életfenntartó áramköreire kapcsolja. Ugyan a pilótafülkét sóha többé nem hagyhatjuk el, de harcolni azért így is tudunk. Sőt, fogunk is, hiszen Ken, a magát Bahram-hű pilótának kiadó UNSF-kém (pontosabban ennek is csak álcázza magát, de minden fordulatot azért nem lőnök le) rákényszerít minket, hogy aljúnk becszot Nohmanon.

Ez nem lesz könnyű, mert Nohman alaposan felfegyverkezett: megalkotta az Auman nevű, metatronnal üzemelő harci állomást, és ezzel fenyegeti mind a Marsot, mind a Földet. Ezért előbb meg kell találnunk azt a fegyvert, jelesül a Vector Cannont, ami képes átútni az Auman védelmét – persze mindezt a Bahram-seregek területén. A sztori meg lehetőségen fordulatos, és bár a vége minden elképzelhető klisé felvonulata (főleg akkor, ha jeles értékeléssel fejezzük be a programot), és közben is előfordulnak nyálas részek, erre mégsem lehet igazán panaszkodni. Amire viszont lehet, az a főhős, Dingo. Vele ugyan is megintcsak mellényőnk a Kōnaminál – ő sem egy szimpatikus figura. Elég buta,

ráadásul neki is vannak Leora emlékeztető nyafogásai – nekem semmi kifogásom sincs egy gondokkal küszködő, kidolgozott személyességgel bíró karakter ellen mondjuk egy RPG-ben, de egy szintiszta, százszezálékos akciójátékban nem egy pancsert akarok irányítani. Gondoljunk csak Dantéra a Devil May Cryből vagy a MasterChiefre a Halo-ból: abszolút király karakterek, akik már a kinézetükkel is harcba ösztökélnek – itt meg kapunk egy borostás, kócos figurát...

Harcra fel!

Áki játszott az első Zone of the Endersszel, az tudja, hogy annak legnagyobb vonzerejét a szinte balett-szerű légi csaták jelentették. A metatron által hajtott orbital frame-ek ugyanis képesek a levegőbe emelkedni, ráadásul nem is csupán valami csökevényes jet-pack segítségével – bármennyire tudunk repülni. Ez ugyanígy igaz minden ellentárra, úgyhogy az összecsapások a levegőben zajlanak. Míg az eredetiben földön működött a kamera, mindig láttuk az ellenfeleinket, illetve saját magunkat, addig most kicsivel rosszabb a helyzet. Ez köszönhető egyrészt annak, hogy ezúttal nem három-négy lény ront ránk, hanem akár 30-40 is sőt, a játék



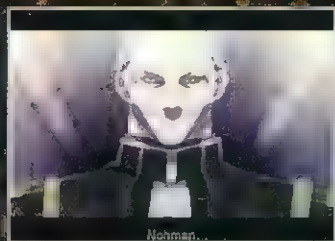
➤ Ne a kamerát nézd, te ócskavas, inkább harcolj!



NA DE MI LESZ VELÜNK?!

■ Ez a kérdés mindenki felszisszik, amikor meglátja az európai megjelenési dátumot. Egyrészt, hogy lehet az, hogy több, mint fél év késéssel kapjuk kézhez a ZOÉ2-t? Teljesen elkeseredéssel kell, ugyanis ez rengeteg olyan fejlesztéssel jár együtt, amik sem a japán, sem az amerikai változatban nem lehet kipróbálni. A legfontosabb, hogy lesz három teljesen új színpad, melyek az EX-mission módban lesznek kipróbálhatóak. Ezen felül két, eddig is meglevő pályát dolgoztak át teljesen, azt azonban egyelőre nem közölték, hogy melyek lesznek ezek (remélhetőleg az a kōmezs pályá is közöttük lesz). Ezek mellett megkapjuk a Kōnamira jellemző európai Extra-remizsegi szintet (lásd még: MGS2). A temek mellett kapunk még pár különböző bontást, melynek meg egy átdolgozott intro – ahhoz szerintem nemhogy fél év, de két hónap is elég idő lenne. Igazából nem értem, hogy ezzel mi a Kōnamitaktikája: egyáltalán nem vagyok benne biztos, hogy az ilyen hátrahúzóval ezzel szembe tudnak lépni, de szerintem nem fogom.





➤ Hopp, ez mellément, öreg!

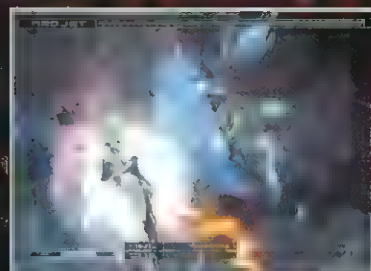
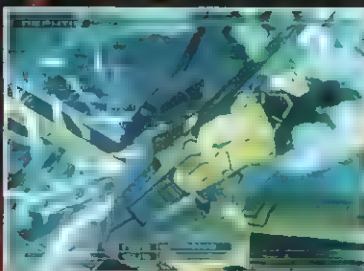
vagy lesz egy olyan helyszín, ahol még akár háromszáznál is több robot lesz a képernyőn (ez a hatalmas ütközet egyébként annyira fantasztikus, hogy egymagában meher elviselni miatt a játék rengeteg, fásztó kis hibáját). Mivel a kamera mindig megpróbálja úgy helyezni, hogy a befogott célpont, illetve Jehuty is a képernyőn legyen, elgépzelhető, hogy milyen öröngést ad elő a virtuális operátor, amikor leendő áldozatunkkal egymás körül körözgetünk, vagy ha a távoli lézeres támadásunkkal célba vett nusz bop a terep összes irányba szétszalad. Ráadásul az egy különleges élmény, amikor mindvégig zárt térben történik a kamera megalkoposztó sebességgel vált irányt, és akár befelé idgesítően a falakba teljesen összehasonlítás kedvéért elővesszük az első ZOE-t, és megint csak meg kellett állapítanom, hogy ott tényleg sokkal átláthatóbbak voltak az ütközetek. Itt sokszor csak nyomogatjuk a támadás gombját, remélve, hogy eltávolítjuk az ellenfeleinket – ezt taktikusnak azért nem nagyon nevezném (már az az alól kivételt jelentenek a főellenfelek, akiknél lesz időnk átgondolni a teendőket), ráadásul a helyzetet nem javítja a kilátás nagy részét sokszor teljesen eltakaráó effektuspor sem.

Egyébként Jehuty arzenálja nem sokat változott az előző részhez képest, ugyanúgy

tudunk szimultán kárunkkal, kilőni lövedékeket vagy energiagömböket, és ugyanúgy tudunk lezerezni. Illetve az utóbbinál azért van egy kis különbség: ezúttal az a megoldás egyszerűen több ellenfélre is hat. Ezenkívül nem némi változáson az ellenfél megragadásának lehetőségén is: a főellenfeleket leszámítva mindenkiféle tudunk kapni, és fegyverek is használhatunk. Bunkóként csapkodhatunk velük, vagy akár el is hajthatjuk őket – sőt, ez nem is csak az ellenfelekre igaz, mert néhol egyes tereptárgyakat is felkapunk (ezeket a "grab" felirat jelzi). Természetesen most is tudunk szaguldani, a "dash" lesz a helyváltoztatás legfontosabb módja, csaták közben ennek használata elengedhetetlen. A régi, illetve a megváltoztatott mozgásokkal egyébként a program egy korrekt kis oktatórész segítségével el is magyarázza, tehát az irányítással nem lehet problémánk. Szintén megtanították a meglehetősen limitált fejlődési rendszert: minden legyőzött ellenfélre kapunk némi tapasztalati pontot, 50.000 pontonként pedig lépünk egy szintet. Ezzel megnő az életerénk, és a másodlagos fegyverünk – valamint a pajzsunkat – működő energiánk maximális mennyisége. Ahogy az első részben is tapasztalható volt, ez a rendszer annyira kevéssé kidolgozott, hogy már szinte felesleges is.



➤ Ezeket az izéket jó lesz gyorsan lenyomni, mert termelik az ellenfeleket



A másodlagos fegyverek rendszere is általkult: eddig úgy minden alfegyverhez külön kellett municiót gyűjtögetni, ezúttal viszont egyetlen energiaforrás működött ezeket (az életerénk alatt csak jelzi, hogy mennyi maradt még). Míg az előző részben ezek meglehetősen feleslegesek voltak, addig most rendkívül hasznosak – legalábbis néhányuk itt említendő meg a pajzsokon is áthatóknak képes Gauntlet, a több ellenfél ellen is biztos találatot jelentő Homing Missile, vagy a gyógyításra használható Mummy. Ezekon kívül külön is kiemelendő a játék 60%-ánál megkapott O-Shift, amivel fénysebességre lehetünk emert, és így odacsapva ellenfeleinket a falakhoz, sérülés nélkül pusztíthatjuk el őket – ráadásul az a fegyver még energiát sem használ!

Az első álmétkodás elmúltá után...

Akkor, ha megjelent ZOE korának egyik legszebb játéka volt és az elmondható a mostani folytatásról is. Ez főként azért lenyűgöző, és azért árul el sokat a Konami grafikusainak tudásáról, mert teljesen más stílusban készült, mint az eredeti. A program alatt dolgozó engine valószínűleg egyetlen másé sem vettek át a régitől. A játék használja az

egyre gyorsabb ütemben terjedő cel-shading technológiát, de teljesen más formában, mint mondjuk a teljesen rajzfilmszerű Jet Set Radio, vagy éppen az új Zelda. A környezet szépen fel van textúrázva, csakúgy, mint az orbital frame-ek, viszont minden speciális effekt, robbanás cel-shaded lett. Mivel ezek a játék legnagyobb részében teljesen beborítják a képernyőt, ezért ez nem is olyan kis dolog, mint azt gondolhatnánk. Ez a furcsa kettősség gyönyörűvé teszi a játékot, ebben vita nem lehet. Mint ahogy abban sem, hogy azért akadnak itt apróbb bakik. Elsőként a botrányos átvezető filmeket említeném, melyek a japánabb anime-stílusban készültek, szögletesen mozgó karakterek, rengeteg üvöltözés jelenettel – az embert szinte fojtogatja a kényszer, hogy elnyomja ezeket (legalábbis nekem nagyon nem jöttek be), ami persze első alkalommal nem tanácsos, hiszen így lemaradnánk a sztoriról. Ennél még egy fokkal rosszabbak a beszélgetős jelenetek: ilyenkor a MGS rádiózáshoz hasonlóan csak két fej látszik, amelyek eldarálják az éppen aktuális szöveget. Ez még nagyjából elviselhető is lenne, ám ilyenkor a karaktereknek csak a szájuk mozog, ráadásul az is csak két fázisban – nem érzem, hogy egy más-különböző oly igényes és stílusos játékban miként használhattak fel egy ilyen ordenáré

➤ Nagy eszköz = nagy pusztítás



➤ Néha szállítványozási feladatokat is beesnek



**DINGO EGRET**

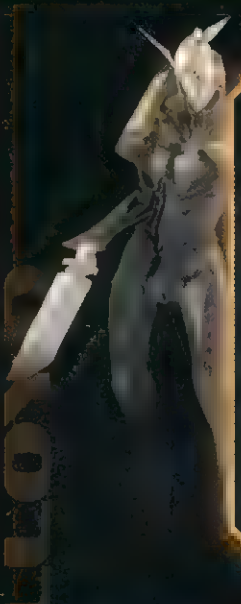
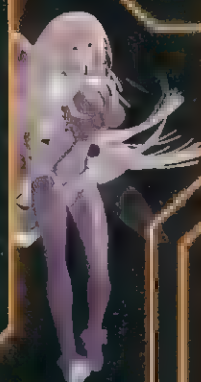
ORBITAL FRAME: JEHUTY

A játék főhőseként kétszeresen is életéért kell küzdenie a Mars felszínén: nem elég, hogy a Bahram erői folyamatosan támadják, de Nohman által széttrancsolt belső szervek csak akkor tarthatják életben, ha össze van kötve Jehutyval. Arrogáns fickó, néha meglehetősen lassú felugrással. Mivel csatlózott a Bahram vezetéjében, Nohmanban, egyszerű bányászként dolgozik, egészen addig, amíg újra bele nem keveredik a Marson dúló harcokba. Jehuty egyike két legjellettebb orbital frame-nek a világban, csak Anubis veheti fel vele a versenyt.

**KEN MARINARIS**

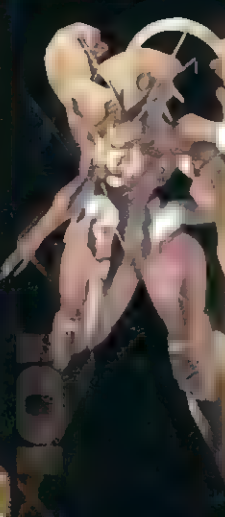
ORBITAL FRAME: ARDJET

Ken az egyetlen hölgy a fontos szereplők között, és ennek megfelelően hatalmas szereppel bír a történetben: ő menti meg Dingtől halálos sebesülésétől, és ő veszi rá – életveszélyes fenyegetésekkel – hogy fordítsa dühét a Bahram ellen. A játék végére persze kiderül, hogy melyik szervezet tagja, és hogy egészen pontosan miért is vesz részt a konfliktusban. Sőt ha elég jók vagyunk, akkor a befejező képek kicsit másként alakulnak, és meg tudjuk, hogy Dingo néha azért nem akkora marha, mint általában... Az Ardjettel a legelső helyszínen meg kell még egyszer küzdenünk, de től sok bajunk nem lesz vele.

**LYOYD**

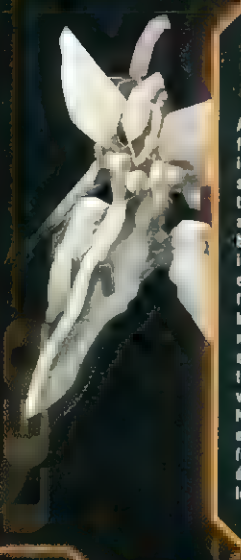
ORBITAL FRAME: INHERIT

Lloyd a Bahram-erők főmérnöke. Nohman apjával együtt alkotja meg Aumant tervét, és az ő utasításai alapján gyártották le Anubist és Jehutyt. Bár hűsége a Bahram – csak elméleiben létező – elveihez, mégis segít Dingoak Jehuty képeségeinek kiteljesítésében, mert a "régli szép időkben" barátok voltak. Meglehetősen bizarr kinézetű alak, a homlektől kiálló három pálcika segítségével közvetlenül az agyával tudja irányítani Inheritet. Ez az orbital frame még kísérleti fázisban van, amit egyfelől jelez borzasztó lassúsága, másfelől viszont az, hogy elnyeli a lézersugarakat, így szokkal meg sem lehet karcolni.

**VIOLA A.I.**

ORBITAL FRAME: NEPHTIS

Az első rész főgonosza, a tethit később megbánó (igaz, TÚL későn, közvetlenül, mielőtt a Napha zuhant volna, megbánó) Viola feltűnik a folytatásban is. Ez úgy lehetséges, hogy az valójában nem ő, hanem egy Nohman által, Viola harci stílusára alapján kreált mesterséges intelligencia. Múltjából mindössze arra emlékszik, hogy Jehuty az ellensége, ezért engesztelhetetlenül szembeszáll velünk. Összesen négy alkalommal kell megküzdenünk vele, sőt még mielőtt végleg elpusztulna, átmásolja magát Ken orbital frame-jébe – úgyhogy onnan is ki kell törölnünk. A Nephthis fékenti közelharcban erős, ezért távolról küzdünk ellene.

**LEO STENBUCK**

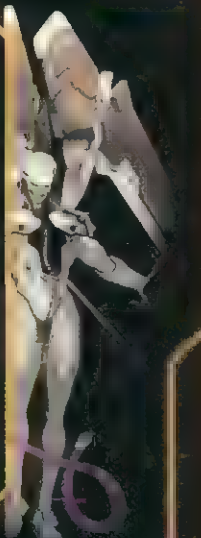
ORBITAL FRAME: VIC VIPER

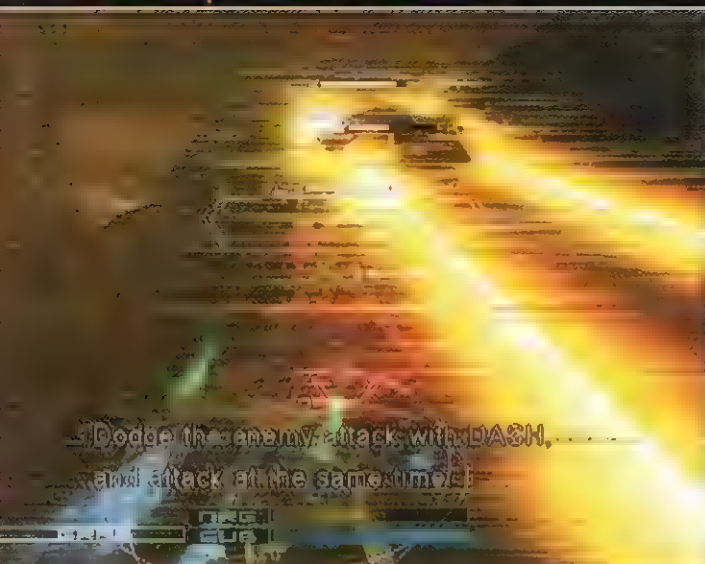
Az eredeti ZOE általam annyira utált főhőse visszatér, szerencsére pár évvel idősebben, és sokkal mellékesebb szerepben. Először ugyan vissza akarja télni venni Jehutyt, de miután elkentük a száját (hogy én mennyire vártam erre!), beleegyezik, hogy a szuperrobot a mi irányításunk alatt maradjon. A Bahram ellenes erők bolcsinálta vezéréként felkeletet szervez, amihez több száz bányászrobot csatlakozik. Nekik ugyan nem sok esélyük van az orbital frame-ek ellen, de Leo és Dingo közös erővel meg tudják védeni őket a játék legintenzívebb csatájában. Gépe, a Vic Viper (a Kenami Gradus-sorozatában szerepelt az az űrhajó – igaz, ott csak kétdimenziós formában) képes átalakulni repülővé, és ilyen alakjában minden jármű közül a leggyorsabb.

**NOHMAN**

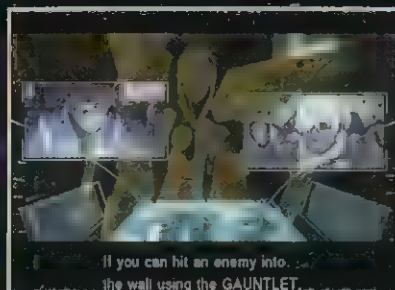
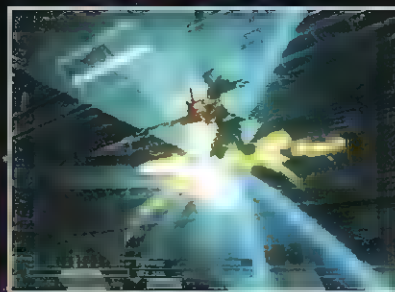
ORBITAL FRAME: ANUBIS

Nohman pár pillanatra már feltűnt az eredeti ZOE-ben is (ő volt a legesélytelenebb, legyőzhetetlen ellenfél), de ezúttal sokkal nagyobb szerepe lesz, hiszen most ő alakítja a legyőzendő örök vezetőit. Összesen négyszer kell majd megküzdeni vele, de amíg Lloyd fel nem tápolja Jehutyt, addig semmi esélyünk a legyőzésére. Nohman az apja és Lloyd tervai alapján felépített Aumant, és megszerezte az aktiváláshoz szükséges egyik orbital frame-et is, az Anubist. Ez a gép már alap helyzetben is meglehetősen erős, de Warp nevű képessége (ezzel rövid távokat tesz meg telepóriátva, így ha jól használja, el sem lehet találni), és a mindentől védő pajzsa a legkernyőbb ellenfele teszük.





➤ A Mummyhead-támadás nem csak sebez, de a szenzorokat is zavarja



megoldást. További panaszom, hogy a játék az effektorgiának köszönhetően elég sokszor lelassul. Ez főként a nyitott tereknél jellemző, amikor nem elég, hogy Jehuty kiüvölt, mondjuk tíz ellenfél is a képernyőn van, de mindenfelé robbanások, füstfelhők, színes fényekkel járó lövedékek is látszanak. Ez még valahol érthető is, az viszont már egyáltalán nem az, hogy miért adja fel a hardver a képfirrésítés sebességét, amikor közelről belelövünk egy kanyon falába – ugyanis a program ilyenkor is borzalmasan lelassul. A zenék szintén nagyon jók lettek, hiszen az elődhoz – főként a kórusai megtámogatott muzsikák hangulatosak, de még a technósabb tételek is elég elviselhetőre sikerültek.

Sajnos a programmal a grafikai hibák mellett is van még pár probléma. Nemcsak

a már említett kamerarendszer gondok, hanem a játék monotonitására. Igaz, hogy eltérő küldetések kapunk, de egyetlen pályát leszámítva az a megoldás, hogy mindenkit fel kell aprítanunk (a kivétel a Ken által irányított navigáció egy aknamezőn – ez azonban nem jelent felüldölést, ugyanis meglehetősen idegesítő szint). Teljesen mindegy, hogy éppenséggel meg kell védenünk pár szövetséges robotot, meg kell állítanunk egy száguldo vonatot, vagy mondjuk biztonságos helyre kell szállítanunk a mozgásképtelenné vált Ken-t – ezek a feladatok csak úgy sikerülhetnek, ha minden egyes ellenséget le vadászunk az adott pályán. Ez persze önmagában még nem lenne baj, de ha kidolgoztunk egy taktikát (és főként, ha megszereztük a 0-Shiftet), akkor azt fogjuk minden egyes ellenfél ellen

használni, hiszen ellenfeleink intelligenciája nem fejlődik. Igaz, a főellenfeleknél mindig rá kell jönni, hogy éppen mi a gyengeségük, de legrosszabb esetben is már pár elhalálozás után megtaláljuk az ellenük használható módszert. A környéken mindenki, aki menet közben megpillantotta a játékot, és a grafikát bámulva önkéntelenül leragadt pár percre, az első ámulat elmúltá után kicsit kiabrándulva kérdezgette, hogy "és még mit lehet itt csinálni?". Sajnos semmit – nincsenek cserélhető felszerelések, mint az Armored Core-ban, de még a vegyítiszta akciójátékként is aposztrofálható Dynasty Warriorsokban is több a változatosság, köszönhetően az RPG-elemeknek.

Aprópó monotonitás – az eredetiben szereplő, lényeges ellenfelek számát megduplázták, ami ugyan jól hangzik, de csak akkor ha nem tudjuk, hogy ezzel most haffősré bővült a kínálat (ezek mellett találkoznunk még mozgásképtelen ágyúkkal, tankokkal és szúnyograjként támadó kis repülőekkel). Ez még ugyan mindig elég kevés, de ha ilyen ütemben fejlődnek a dolgok, akkor a ZOE 5-ben talán már elegendő számú ellenséges robottal fogunk összefutni.

Bónuszok

Mivel az első ZOE legnagyobb problémája a rövid játékidő volt, most mindent megtettek, hogy ezen valahogy javítsanak. Sajnos nem a legegyszerűbb dolgot választották (azaz nem rengeteg pályát készítettek), hanem mindenféle bónuszokkal próbálták megnövelni a programmal elérhető időt. Ezek közül kiemelkedően fontos a 19, többé-kevésbé rejtett EX-Mission nevű tárgy, melyeket megszerezve új, bár kevésbé kidolgozott küldetéseket kapunk. (Ezek közül mindenképpen megemlíteném a Zoradius elnevezésű, ami az ősi Gradius-játékoknak állít emléket.) Szintén sokáig le tudja kötni az embert a Survival-mód, ahol az általunk választott környezetben kell a rápk tőrd ellenfelek egész seregeit megsemmisíteni. Itt csak az első pár perc a nehéz, hiszen ahogy lépünk pár tucat szintet, úgy lesznek egyre

erősebbek, úgy sebeznek egyre többet a subweaponjeink – a jelenlegi rekord 12.000 frag felett van, de egy ekkora mérszárszékhez több, mint hat órnyi monoton gombnyomkodás szükségeltetik...

Most nagy energiát fordítottak a Versus-módnak (moha ilyen már szerepelt az első ZOE-ban is, ott még rendkívül primitív volt). Azt ugyan nem mondom, hogy most ennek kedvéért le fogjuk cserélni a Tekken Taget vagy a Dead or Alive 3-at, de most eléggé kidolgozták ezt a minijátékot. Összesen tíz különféle gépet vezethetünk egymásnak (igaz, ebből négy a különböző Jehuty-alakokra jut), ám sajnos az orbital frame-eket nem sikerült kiegyensúlyozni. Naked Jehuty és Anubis sokkal erősebbek, mint a többiek... Szintén fontos lehet az, hogy minden végigjátszás után elmenthetjük statisztikáinkat, majd új játék indításánál betölthetjük – így eleve magasabb szintről, az összes alfiggyverrel kezdetűjük a játékot.

Ez a sok erőlködés igen dicsérhető, ám azt kell, hogy mondjam, a Zoradius kivételével senkinek nem tudtak túl sokáig lekötöni. Már az alapjáték is elég monoton, ki akarna még ezt megfelelni órákig tartó, egyszerű taktika ismételgetését követelő Survival-móddal, vagy annyi fantasztikus verekedős-játék mellett, ugyan ki vágyna a kiegyensúlyozatlan Versus harcokra? Szerintem csak az igazán megszállottak, akikből – gyanítom – Japánon kívül nem sok lehet.

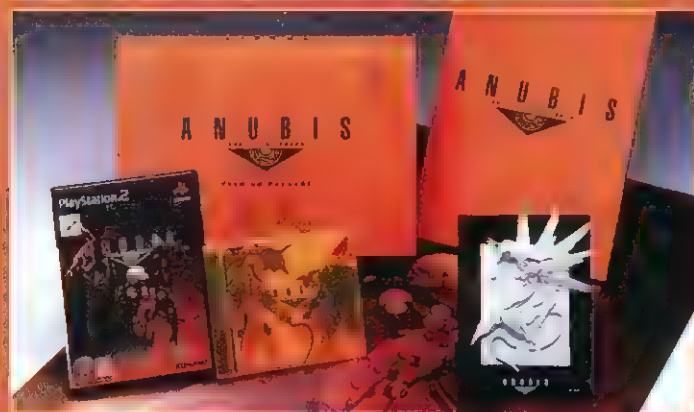
A 2nd Runner meglehetősen felemás folytatás lett: az elől szinte minden hibáját sikerült kiküszöbölni, viszont a jól működő dolgok megkavarása nem tett jót a programmal. A grafika gyönyörű, a zenékről csak szuperlatívuszokban lehet beszélni – ellenben a harc kissé dőcögös, és hiába a minden lehetséges módon megnövelni kívánt játékidő, ha még így sem tart nyolc-tíz óránál tovább 100%-osan kivégezni a játékot. Anról persze szó sincs, hogy rossz lenne a ZOE2, csak éppen elkezdődött, hogy egészen kivételes is lehetett volna.

Grath

grath@mail.datanet.hu

BEZZEG A JAPÁNOK!

Anubis orbital frame dombornyomósos szobrát, ne meg egy A1 méretű posztert!



■ a szokásos ár minitgy másfelcszereséért!

MELLETT

- Igen látványos csaták
- Szét lehet útni Leo arcát :-)
- A történet ezúttal sokkal kidolgozottabb

ELLEN

- Gyenge átvezető filmek
- Nagyon rövid
- Szinte semmi nem töri meg a monotonitást

PEREPUTTY

- ZoE: The 2nd Runner Konami
- Zone of the Enders Konami
- Omega Boost (PS) Sony

ÖSSZETEVŐK


GRAFIKA	93
HANG	92
SZAVATOSSÁG	84

ÍTÉLET

80

 Splinter Cell 10990,-	 Rayman 3 9990,-	 SOS The Final Escape 8990,-	 Dark Angel 8990,-	 Mortal Kombat Deadly Alliance 12990,-	 The Sims 8499,-	BMX XXX 6990 Colin McRae 3 11990 NBA 2 Night 3490 FIFA 2001 2990 Ridge Racer V 3990 Resi Survivor 2 6990 Prisoner of War 6990 Onimusha 2 12990 Jet Ion GP 3990 Half Life 5990 The Sum of all Fears 5990 This is Football 2k3 5990 Tenchu 12990 18 Wheeler 4990 X-Squad 2490 WRC II 11990 Warriors of M&M 2990 WRC Rally 3990 Tekken 4 10990 Grandia 2 4990 Metal Gear 2 4990  PS2 +1 választható játék: 63990,-
 Gran Turismo 3 4990,-	 Lord of the Rings The Two Towers 9990,-	 The Getaway 9990,-	 Pro Evo Soccer 2 8990,-	 Harry Potter 2 9990,-	 Burnout 2 8990,-	
 007 Agent Under Fire 5990,-	 2002 FIFA World Cup 4990,-	 Formula One 2001 3990,-	 Kingdom Hearts 4990,-	 Ferrari F355 Challenge 5990,-	 Defender 8990,-	
 Turok Evolution 4990,-	 Portal Runner 2990,-	 Project Eden 2990,-	 Riding Spirits 7990,-	 Mummy Returns 4990,-	 State of Emergency 7990,-	
 Virtua Cop 5990,-	 Wild Arms 3 6990,-					

GameCube gép +1 ajándék játék akcióban: HÍV!

 Resident Evil 9990,-	 Resident Evil Zero 14990,-	 Universal Studios 4990,-	 Wreckless 13990,-	 Harry Potter 2 10990,-	 SW Rogue Leader 8990,-	 JB 007 Nightfire 10990,-	 Super Smash Bros 4990,-
 StarFox Adventures 10990,-	 Eternal Darkness 9990,-	 Pikmin 4990,-	 Luigi's Mansion 4990,-	 X-Men Next Dimension 13990,-	 SW Jedi Outcast 10990,-	 SS2 4990,-	 Free Loader 6990,-

GameBoy Advance +1 ajándék játék: 24990,-

PSOne/PS2 NTSC kábel	1490
PSOne gamepad	1490
PSOne DualShock gamepad	3990
PSOne memória kártya	1490
PS2 8M memo eredeti SONY	7990
PS2 DualShock gamepad	3990
Dreamcast rezgő	490
Dreamcast játékok egységesen	1990
X-Box játékok egységesen	7990

Expressz Szervíz!

Csomagküldő szolgálat!

Viszonteladókát kiszolgálunk!

**Új üzletet nyitó viszonteladóink részére
árkedvezmény, szakmai tanácsadás!**

**Game City 1139 Bp, Gömb u. 34.
Tel: 06-30-9424-650 Nyitva: H-P 10-16**

E-mail: attila@gamecity.hu



■ „Ez a világ a hatalom akarása – semmi egyéb!”

XENOSAGA

TÍPUS: RPG KIADÓ: NAMCO FEJLESZTŐ: MONOLITH MEGJELENÉS: 2005.02.25. NTSC

(Kedves aggódó család! Szomorú kötelességemnek tartom, hogy önöknek is eljuttassam ezt a dokumentumot, amely egyben az osztályunkon tartózkodó T. Reiker úr pszichológiai zárójelentésének melléklete is. Az irományban foglaltak tudatában nyilván önök előtt is nyilvánvalóvá válik, hogy a vizsgálat-súlyos előrehaladott állapotban lévő skizofréniát állapított meg, hiszen azt bizonyos Reiker #1 nevű beteg jegyezte le, midőn élénk eszmécskére bonyolódott Reiker #2 nevű, ugyanazon intézet ugyanazon osztályán ugyanazon célból tartózkodó énjével – egy videójátékról, német filozófusokról, germán és héber mitológiáról, valamint mintegy mellékesen a világmindenségről. Az iromány tartalmát kérem keletkezése körülményeinek fényében vizsgálni, tartalmát pedig bizalmasan kezelni. Sajnálattal értesítem önöket, hogy mivel a gyógyszeres kezelés semmilyen reménnyel nem kecsegtet, a beteget ebben az állapotában nem engedhetjük el osztályunkról, mindenesetre minden tőlünk telhetőt megteszünk, hogy újra szocializálva visszavezessük őt a társadalom kebelébe. Összítte hívjuk: dr. Spot, osztályvezető főorvos)

Jól felkészült újságíró vagy, legalábbis: azt HISZED magadról. A Xenosagáról már akkor igyekeztél megtudni mindent, amikor a világ még Project X-Ként ismerte: háttértörténetet, előzményt, kiszárgított információkat. Játsszottál annak idején a Square-féle Xenogears-szel, igen; annak ellenére, hogy Európában a Chrono Crosshoz hasonlóan soha nem jelent meg. S mi tagadás: igenek tetszett. Mikor aztán 1999. októberében Tetsuya Takahashi író/rendező a cimboráival felépett a Square-tól, és megalapította a Monolith Software-t, nagyokat pislogtál. Állítólag azért emigráltak, mert a Square nem kívánta folytatni azokat a játékeit, melyek nem kötődnek szervesen a Final Fantasy univerzumhoz.

Hetvenhat bátor alkotó, akik hamarosan be is jelentették első agyszüleményüket, a „Der Wille zur Macht-ot” (a „Hatalom akarása”). Jött a vigyor – és a rettegés, hogy a Monolith ne valjon újabb (szintén ex-Squares-otós) fickókól álló Sacnoth-tá, akik a Koudélkával és a Shadow Heartsszal próbálták a közönség kegyeibe férkőzni. Nem vált. Bár nem is ment

ennyire – a Xenosaga Japánban megbukott, és a fiúk most egy GameCube játékon dolgoznak.

A történetről

Hossz szokásod szerint nem szerelsz ímre a történetről. Meggyőződésed, hogy nem szabad azt kiadni – hisz általában nem akarsz olvasni egy történetről, ha át is élheted azt. Különösen fontos az egy szigorúan történetvonszoltta szerepjáték esetében. Elementáris a Xenosaga kapcsán.

...így inkább a világról

„A nihilizmusnak, mint lelkiállapotnak” első ízben akkor kell fellépnie, amikor oly értelemet keresünk minden történetben, amelyet az nem tartalmaz: így aztán a kutató végül elveszti bátorságát.”

— Friedrich Nietzsche: Der Wille zur Macht

41. század, epikus konfliktus emberek és halálos ellenségeik, a gnosis nevű faj között.



➤ Nem Pataki Attis, de a kör közepén áll



➤ Itt a lábam, nem disznókéz!

Héber és germán mitológia, ugyanabba a szelencébe zárva. Hallgatsz a nagy gondolkodóra, s érteimet inkább nem keresel. Középpontban a Zohár (héber, jelentése: „ragyogás”), amit az univerzum látszólag minden teremtménye birtokba szeretne venni – sőt, legtöbbjük számára megteszi akár egy következtelenül kvadrát betűkkel jelölt olcsó másolat is. Igen, következtelenül, hisz a héber ábécé 22 mássalhangzójának kvadrát alakjaimár egy századok alatt kiforrott, végső formát adnak – ez így nem hiteles, ahogyan az ókori iratokból sem.

A játék másútt sem következetes: az alcímet Nietzsche-től csente, mégis folyamatosan Jungtól származó gondolatokkal és referenciákkal bombáz, avagy utalás szintjén felsorakoztatja Wagner munkásságának változatos gyümölcseit is, hoiott közüldött, hogy a német filozófus szerint a zeneszerző egy fajankó volt a „Niebelung-szörnyetegek” pedig a „lehető legidegesítőbb zene” (az a szerencsés ördög nem hallhatia a Clock Tower 3 zenéit).

A zseniális Xenogears óta az Elehayym Van Houten féle nevekkel nincsen különösebb problémád – egyébként is: a zsidó nép, a jiddis nyelv, létező fogalom; ahogy nem-akadémikusoktól a Shion Uzuki jellegű csodáknál sem, hisz a német-japáni zsidó-japáni szülők gyermekei már valóban vannak néhány évtizede (Talan a „Legend of the Galactic Heroes” óta? A kédvenced mindenesetre Masami von Weizegger abból a bizonyos Konami-játékból...). Am a Xenosaga, akárcsak Wachowskiék Mátrixa, referencia és háttéranyag szintjén elmegy bárhová, ahová csak elmehet. Találunk majd itt utalást Freud-

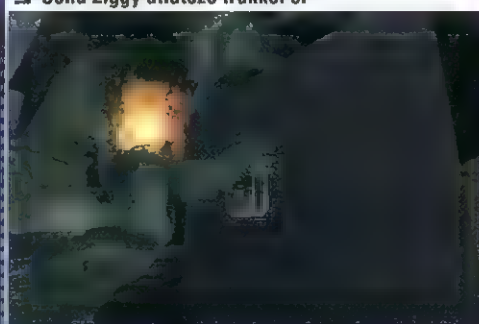
➤ Shion Uzuki, a mi hősnőnk



➤ Ziggy tüzes szellentés speckója

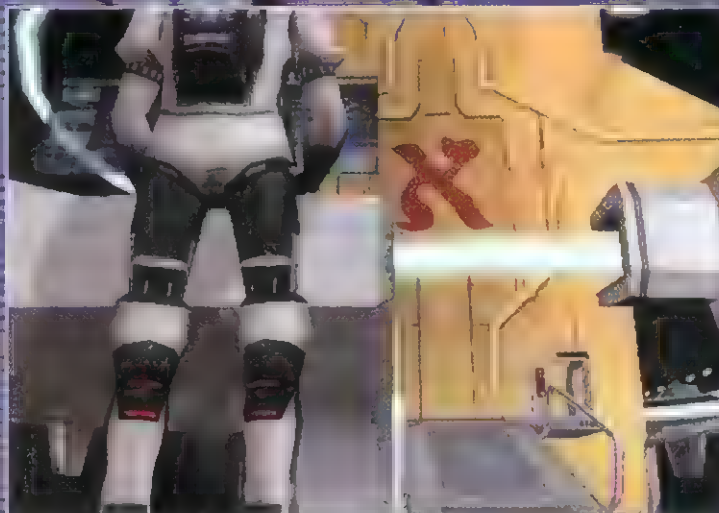
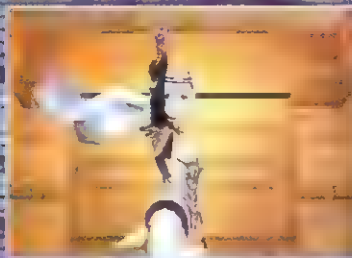


➤ Solid Ziggy átlátszó trükkkel él





Ennyi elég volt belőled, takarodj a MÉH-be!



Sztevanovity Zohár hamarosan unplugged lesz...

ra (nem feltétlenül a Durandal/Kukai dokkolási manőverre gondolát, ugye), töményen a Bilblára és a Kabbalára; de Ziggurat 8.0 egyik flashback-jelenetében a gárda nagytisztjeleg Philip K. Dick munkássága előtt is (Replikáns-állatok... biztosra vetted, hogy némi Nexus 6 megjelenik majd... hát persze... Szárnyas rejtavadást, valaki?!). Műtogatni fogunk, mint Pityuka az állatkertben: ez innen van; az onnan. De itt MINDEN VAN! Lonegig is szívalyon felszolgált Cowboy Bebop, Alien-bugyogós Ghost-hack, Cardcaptor MOMO, Zolds meg Gundam (Erdekaiser itt?) és Susumu Hori is, a Mr. Drillerből.

A felhasználási mennyiségű technológiai és vallási terminológia megszegyeníti még a Neon Genesis Evangelion anime-sorozatot is; az igazi csemege azonban Takahashi saját, „világ a világban” kísérlete: a Xenogears lágy beillesztése a logók – amelyek javarészt ugyebár még mindig a Square-nél vannak – megsértése nélkül. A legszebb: sikerült is neki.

Szimbólizmus, rejtett jelentések, klasszikus jellemábrázolás – mindez az anime és az igazán japáni játéktérvezés legnemesebb hagyományait követve. Érdekes. Igen, ez a legjobb szó a Xenosaga világára – érdekes.

Meg passzív. A Xenosaga univerzumát videók mutatják be nekünk – illetve tisztességgel igazán a játék belső adatbázisa próbálkozik meg majd vele. Közi időben szót, felkészülhet: től – ezek a videók hosszúak. A videójáték-történelem talán leghosszabb videóit. A terjedelemben legpimaszabbal a történet harmada felé fogsz találkozni, ami durván háromnegyedórás. Mellette számtalan, cirka tízperces intermezzo is tisztelgetést tesz: Érthetően megfogalmazva, mire akarsz ezzel kilyukadni: az első 8 játékorából megközelítőleg 4 biztosan játék nélküli óra volt (és lesz).

A csatarendszeréről

Egy RPG játékmechanikai szíve a csatarendszer. A Xenosaga a méretes történetfőmből mellett nem is igazán tartalmaz mást... a videók csatákat kötnek össze, a csaták közepedig „lápolsz”, no meg az összegyűjtött pontok elosztásával és kiosztásával szöszölsz. Szó se róla, a csatarendszer remekül kidolgozott, komplex, és kellő mélységű. A játékhoz kapott, durván 40 „érdemi” oldalt tartalmazó kézikönyvet a dobozzal együtt félrearakod, hisz az első alkalommal, hogy kézbe kerül a

kontrollér; máris kimerítő oktatás fogad. Első látásra a csata-jesztűen bonyolult. Két órával később már minden természetes.

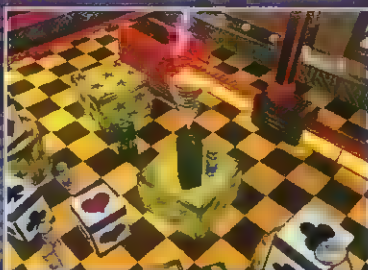
Véletlenül szerűen elinduló küzdelmek nincsenek – ez jó hír. Minden ellenfél fizikai (avagy asztrális) valójában is látható a képernyőn, az összecsapásokat némi szerencsével és minimális ügyességgel akár el is kerülhetjük. Egyes helyszíneken – elsősorban Ziggurat 8 kommandós akciója alkalmával – kellemes Metal Gear Solid-ráhatás is érezteti hatását. A ponoszok mozgását természetesen egy radaron is követheted; jelentőséggel bírnak a pályakon szétszórott kaniszterek: hisz azokat szétlőve taktikai előnnyel szállhatsz harcba; feltéve, ha időben odarohansz az elektromos vihar vagy lángtenger közepén benn várakozó opponenshez.

Maga a csata természetesen kódonállo csataképernyőn zajlik. A két kis csapat felsorakozik, és körökre osztva püfölik egymást – közben szól a zene, ragyog a neonvilágítás, és parádés színekben és formákban pompázó éteri varázslatok szállnak a levegőben. Végül a győztes formáció utoljára pótozási lehetőséghez jutott tagja elroja a győzelmi láncot, és kiosztásra kerülnek a változatos jutalomponitok.

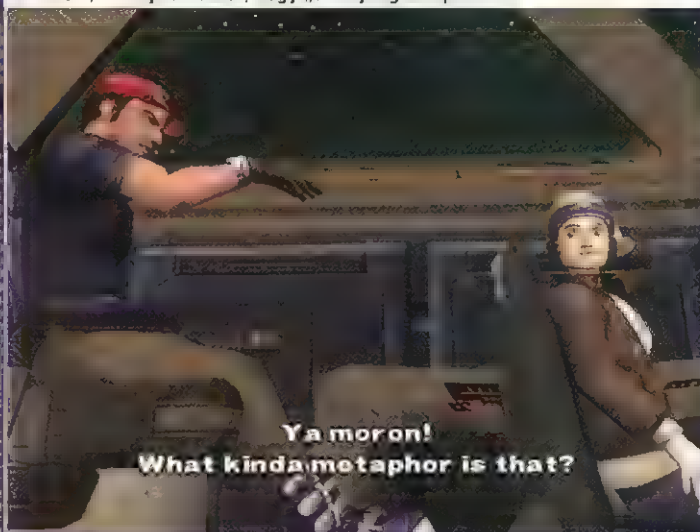
Csata közben figyelj. Nézd karaktereid egészségi állapotát; akciópontjainak és éter-pontjainak mennyiségét; sasolod a Boost Gauge állapotát, és fél szemmel figyeled az ellenfél életerejét, esetlegesen – perfekcionista lévén – azt is, melyik karakterre mi jut majd az esemény-sílon. Közben választhatsz: az életedre törőket normális, technikai, avagy éteri támadással leekézteted meg – nagy buli, jó móka. Képpen vagy, ez az a pont, amikor nem szabad kiszállni. Szerencsére lódt kapsz a döntésre és a számológatásra. Itt ugyanis, akár csak egy jó Avalon Hill táblás játék esetében, azt is kell. (Példa? Legyen „egészen” véletlenül az a Republic of Rome).

Varázslás van. Itt éteri támadás a neve, és a természetfeleti erők helyett állítólag nanomasinák munkálkodnak bennük, hőseink parancsára. Az éteri támadások pontok ellenében felhasználhatók – ez a lehetőség adott volt a Final Fantasy X-ben is. Mi több; jobban kidolgozott, sokoldalúbb és elegánsabb; ráadásul a Sphere Grid nyitott volt a végtelen fejlesztésekre is – a Xenosaga technológiai láti nem azok.

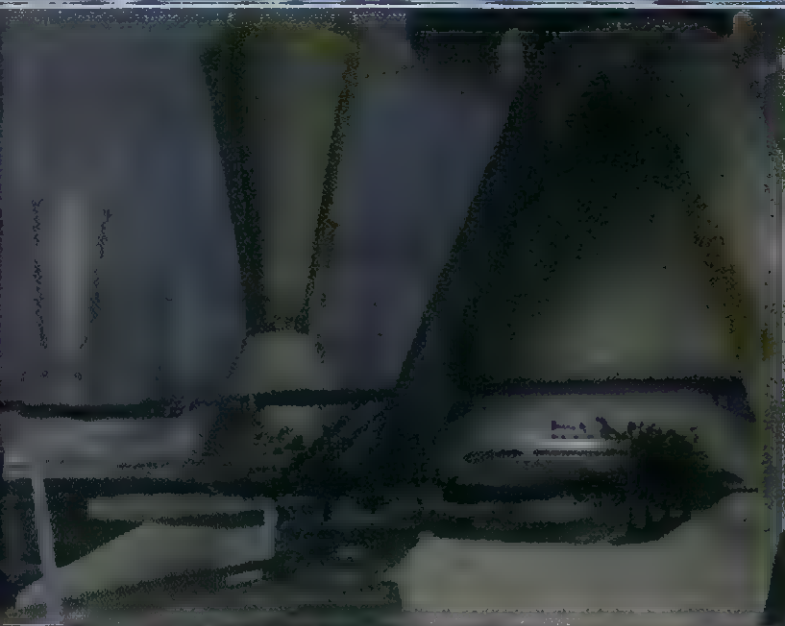
A játék legszebb pillanatai? Egyértelmű: amikor azon ügyködsz, hogy a többszörös



Miért, mi baj van azzal, hogy „a helység kalapácsa?!”



Ya moron!
What kinda metaphor is that?



Turmixgép-úrálomás?! Ilyet már Pirx kapitány is tudott...

boostolásból kifolyólag karaktered a kinezett event slotban süsse el a kívánt lámadást. Egyben kritikus pontja a harcműtör megismerésének és kilátásának: a cél a harc elején a „critical hit rate” slot megcsipése, befejeztének közeledtével pedig a „special points” slot elkapása. A játék csatái metodikusak és prűdek – általában adott egy nyerő taktika, aminek megtapasztalása után már csupán annak alkalmazása van hátra – nemegyszer akár negyed órás adok-kapok elé állítva a türelmes (vagy türelmetlen) játékost. A változatos pontok szétosztása az, ami egyrészt komplex stratégiát igényel, másrészt rengeteg „lyukkal” rendelkezik – a skillék tárgyakból való kinyomása a Skill pontok segítségével érdekes elképzelés, de a gyakorlatban nem működik: a legtöbb tárgy olyan paraméterekkel ruházta fel a hőseidet, amelyekre egyetlen ellentél ellen sem lesz szükséged.

A harcok hol nehezek, hol nevetségesen könnyűek – tessék felkészülni arra, hogy a helyes taktika megelégség sűrűn fogod majd szidni különféle vallások Isteneit.

A kép és a hang oldaláról

„Amit manapság a legkeményebben támadnak, nem egyéb, mint a hagyomány ösztöne és akarása. A hagyományt végzetnek tekintjük; tanulmányozzuk, elismerjük, de nem kérünk belőle.”

~ Friedrich Nietzsche: Der Wille zur Macht

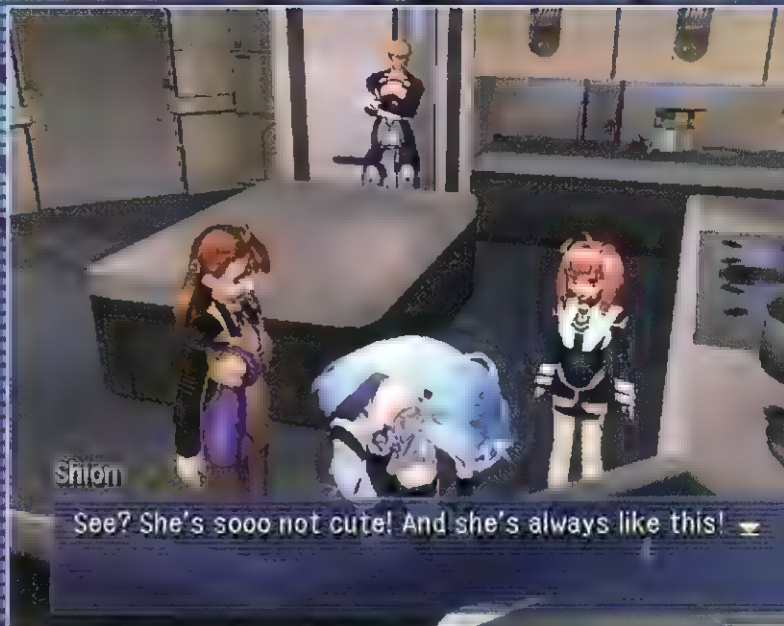
Egyetlen pillanat parányi részpillanatának erejéig, gondolkodába esel. Nem szokásod a külső után itélni – sem embert, sem játékot. Ha valami zseniálisan van kitalálva, a képzelet már nem igényel különösebb katalizátort. Az elmélettől függetlenül, a játéknak nincs különösebb oka pironkodni. A tömény mennyiségű videó remekül van a központi játékba illesztve, az átmenetek gyakorlatilag észrevétlenül történnek – egyedül a kameramunka váratlan szabadsága, vagy a megjelenésük előtti rövid lemez-elérés jelzi, hogy most éppen nem játék van folyamatban, hanem a pártogatott kukor-

ca-erálle-betáplálása. Maga a bejárható világ sokfelől kapott megrovást a gyenge textúrák miatt – az aznapi dugszórtáruzt az aznapi dolga. Téged példának okáért sokkal jobban zavarnak KOS-MOS méretes dudái és bugyija (nem, nem zavarba hoznak – zavarnak) vagy a hőgyek torreador-viseletét utánzó kiskosztüme a nyolcvanas évek diszkós-csizmájával kiegészítve, mint a Nostromo-belső architektúráját modellelő „kopár” díszletek. Az űr csupasz, az űr bűs – az űrben elvesz a sikoly. A csaták tűzijátéka kétségkívül látványos, de az cseppet sem meglepő – meglepő valamikor a Final Fantasy VIII idején volt. Square- vagy Capcom-szintű animációkat és modelleket nem vártál. Nem is kaptál. A karakterek kidolgozása a megjelenített poligonszám mellett kielégítő, de téged 8x8 pixel is kielégített anno Spectrumon. Szembőlörköt nem vonsz hátra.

Azene, amikor éppen szól, kellemes. Esetenként briliáns, de ez a zenészerző személyét, ismérve (Yasunori Mitsuda – lásd még Chrono Trigger, Chrono Cross stb.) egyáltalában nem meglepő. A hűrok közé a Londoni Filharmonikusok („Csillagok Háborúja”, etcetera) csaptak. Az angol színkron magas technikai színvonalon megoldott, de jellegtelen – egyetlen szereplő sem tűnik ki, a zeneészek nem igazán adtak személyiséget bináris barátainak (nem, a feliratokat nem lehet elmutatni, de miért is akarnád?).

A lapban elrejtett fogyasztóvédelmi direktívákról

Hogy valójában mit kapsz a pénzéért? Egy anime-sorozat teljes évadját egyetlen duplarétegű, digitális, verziótlan lemezre préselve (A dupla réteg miatt problémák is adódtak – Japánban és az Államokban léteznek olyan korai PS2-sorozatok, melyek ezt nem tudják olvasni) – a Namco digitálisan cserélte be a lemezeket: ettől függetlenül a köztudatban az egész úgy a „Xenosaga király!” címszó alatt került katalogizálásra. Egy nagy rakás, jobbra teljesen összefüggéstelen videót,



KOS-MOS mosogatógép operációs rendszere akcióban

melyek javarészt a következő epizódok megvásárlásával kapnak majd jelentést és tartalmat. A legszébb, erősen cenzúrázva és vágva: Űr-szappanoperát, ami a 21. század valójában passzív játékosát cölözta. (Ebben a tekintetben a Final Fantasy X figyelemztető (er volt), a korábbi Bouncer pedig egyenesen katasztrófa).

A Xenogears öt évvel ezelőtti kirejesztett harcendszerét, félrelordított elnevezésekkel. (Soha nem játszották a fordító urak a Xenogearszel? Ott deathblow a tech attack!). Na meg persze egy iciri-piciri unalmat is.

Kapsz meg számtalan mellékküldést, utköt és meglepetést, valamint négy minijátékot, melyből kettő teljesességgel alkalmatlan arra, hogy játéknak nevezzék (ezek az egy gombot igénylő Driver-aljáték, illetve a SEGA-féle Virtual On, illetve From Software-féle Armored Core-sorozatokra hasonlítani próbáló A.G.W.S. aljáték, amely tökéletesen irányíthatatlan). Van meg egy kaszinós buli (póker, amit remekül használhatsz anyagi javak felhalmozására, és arra, hogy elcsapd az időt, garantálva így a csomagolás hatáidálan buszkétkedő 80 órát, amely a valóságban duzzván 50), és egy gyűjtőhe- tő kártyajáték. Utóbbi talán az egyedüli valóban szórakoztató alszórakozás.

A sorozatot szerencsére megmenti a videók mögött megbúvó rengeteg munkaóra, amit a készítő – a szó legnemesebb értelmében – vállalkozással töltötték.

Kötelességed tehát a figyelemztetés. A második részre minimum másfél évet várni kell, az Episode I pedig Japánban ma már a Best of széria része (ez keleten a Platinum). Konzekvencia? Talán inkább várni kellene vele.

Az abszensz drámáról

„Tolle vagyok gyanakvással és gonosszaggal az ellen, amit ideálnak neveznek: ebben van a pesszimizmusom, hogy fölismerem: miként van az, hogy az emelkedett érzelmek a baj forrása, vagyis az ember lealacsonyodása és elértékeltelenedése.”

~ Friedrich Nietzsche: Der Wille zur Macht

Nietzsche elmehet a pokolba... Voltak ugyan jó gondolatai az öregnek, de ezred hogy a világ jobban járt így, hogy otthon gondolkodott, mintha mondjuk aktívan politizált volna... Kétségtelen, hogy egy szerepjátéktól az ember elsősorban történetet vár. Ez a játék pedig mesél. Am a Xenosaga meséje nem az a mese, amit annak idején a takaró alól hallgattál, s amit a nagy adotti elő. Nem az a mese, amit a tábornok körül ülve figyeltél tátoft szájjal. Nem tartalmas mese, nem tanulságos történet.

Nem lepődsz meg, mikor a Xenosaga nem szállítja a Nagy Érzelmű Vihart. Nem görbül sírásra a szád, mint amikor Aeris megboldogult. Nem érzed a bajtársiasság mindent aljáró szellemét, mint annak idején a Final Fantasy VIII-ban. Nem éled át a drámát, mint amikor kinyitod a hűtőt, és rettenettel veszed tudomásul, hogy már csak egy üveg söröd van (ennél már csak az szívszorítóbb, mikor a klotyópapír van fogytán, de ez egy másik történet). Nem örülsz, nem szomorodsz, nem nevezsz, nem sírsz. A Xenosaga képes tökéletesen hidegen hagyni téged, akár egy vasárnap délelőtti sammitteves, egyenesen az ágyad közepéből. Hogyne – lesz még öt (négy, a Xenogears már nincs játékban), vaskos epizódja, melyekben a Zohár és Hőseid új kalandokat látnak. Hogy várod-e? Magad sem tudod...

Megvonnod a vállad, tanácsstalanul szétárod a karod. Szeretted a szerepjátékokat. Főként a koherens világokat szállító Nagykot. A Zeldákat, a Shenmue-sorozatot, a végtelen sorban kígyózó Final Fantasyket. Szereted őket, mert mesélnek.

A „Hatalom akarása” ellenben hallgat. Hideg, mint az űr óceánja. Fagyos, mint a téli szél. Nem ezt akarod, nem ezt kívánod. Emented a kész szöveget, és fáradtan, duzzogva paplan alá bújsz. A Xenosaga „ezzel is megvolnánk” jellegű anyag – legalábbis ezt írtad.

Reiker

reiker@jama.hu

MELLETE

- Érdekes történet
- Remek csatarendszer
- Tudományos, meg fantasztikus

ELLENE

- Érzelemmentes történet
- Unalmas csaták
- A történet integritásával akadnak problémák

PEREPUTTY

- Final Fantasy X SquareSoft
- Dark Cloud 2 Sony
- Xenosaga Episode I Namco

1 játékos

NTSC

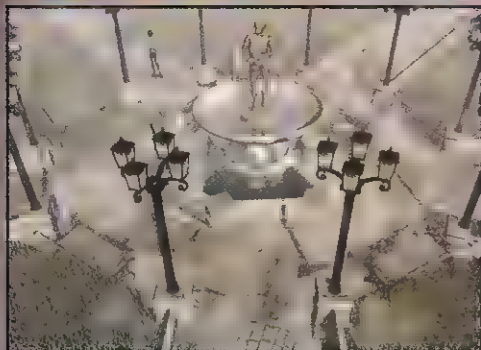
ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	81
HANG	87
SZAVATOSSÁG	92

WWW.XENOSAGA.COM

ÍTÉLET

88



Utazás, mozgás nélkül. Ennyi a Microids csodája, három egyszerű szoba tömörítve. Hogy honnan, s hová, az lényegtelen – a hangsúly a korábban csak tudatunk legmélyén megbúvó fantazmagóriáink szintjén létezett Nagy Kalandon van. Egy érvényes, megváltott jegy – az álmot végre realizálhatjuk... virtuálisan, és a valóságban is.

Hogy honnan, s hová? Még mindig lényegtelen. (A választ egyébként is embere valogatja.)

A Ticket to Ride

Szigorúan a történetre koncentrálna: a Nagy Álmából az orosz nemesökré; a pénz és hatalomkarás uralta világból egyenesen a szellemi szabadságba. Hősnőnk Kate Walker, egy kedves, intelligens (és kezdetben a jelenkor áldatlan szociológiai hatásaival erősen leárrnyékolt személyiségű) ügyvédnő,

New York egyik legnevesebb ügyvédi irodájából, aki a francia Alpok egyik kisvárosába, Valadiéne-be érkezik, hogy nyelbe üssön egy egyszerű, ám üzletileg nagyszerű tranzakciót. (Levegővétel.) Csak aláírkantja a papirost, s cégének megbízója, a mérhetetlenül vastag bukszájú Universal Toy Company máris a francia falucska játékgárának új tulajdonosává válik. Legalábbis elméletben.

A gyakorlatban ugyanis a helyszíre kiszállva megtudjuk: a tulajdonosnőt éppen most temetik, az őt képviselő ügyvéd kolléga pedig egy végrendeletet felülbírló levélre hivatkozva nem hajlandó velünk biznisselni. Anna Voralbergnek, a gyár tulajdonosának ugyanis van egy öccse – aki a gyárnak ezek szerint az örököse. Hans Voralberg tán a település krónikája és épelméjű lakói szerint halott – sőt a családi kriptában rá is lelünk a koporsójára –, ám Anna levele alapján testvérének halála színjáték volt csupán: Hans életben van, valahol Szibériában. Mivel enyhén agresszív fő-



nökünk nem hajlandó előltni az üzlettől, nem marad más választásunk: fel kell kutatnunk a Voralberg dinasztia utolsó sarját (nem, Jean Reno most nem segít).

Fizikailag tehát a Syberia a Nagy Utazás nyugatról keletre, követve Hans közel hatvan éve háborítatlan zseniális nyomait. Az ifjú ugyanis – annak ellenére, hogy egy gyermek-kori balesetet követően szellemileg megropant egy csöppet – igazi zseni volt: a különféle játékok, járművek, használati tárgyak és építészet igazi mestere, aki leveleiben éveken át jobbnál jobb tervekkel látta el a szerény családi vállalkozást. A játék automatonoknak hívja ezeket a mechanikus szerkezeteket (hogy miben különböznek a robotoktól, azt viszont senki sem tudja).

Mentálisan, ez sokkal romantikusabb (irodalmi értelemben, persze), regényesebb utazás: míg feljebbvalónk állandó ugatásától és üvöltésétől kísérve magánéletünk gyors utemben kezd széthullani, megértjük és meg-

kedveljük majd önnön magunkat és a benunk rejlő lehetőségeket, melyeket rémisztő alapossggal tompított el a Való Világ. Kate szellemi felszabadulásának diadalmenete ez a játék; egy intenzív, sötét, alaposan átgondolt karakter-tanulmány.

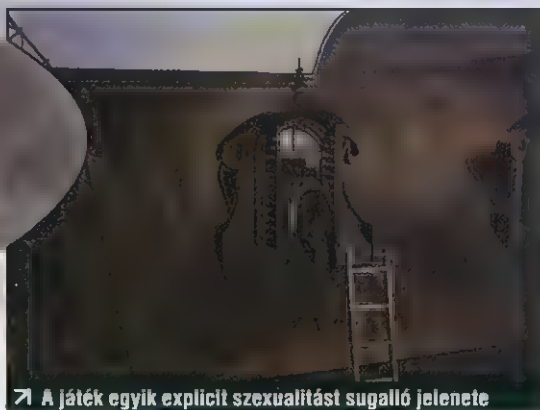
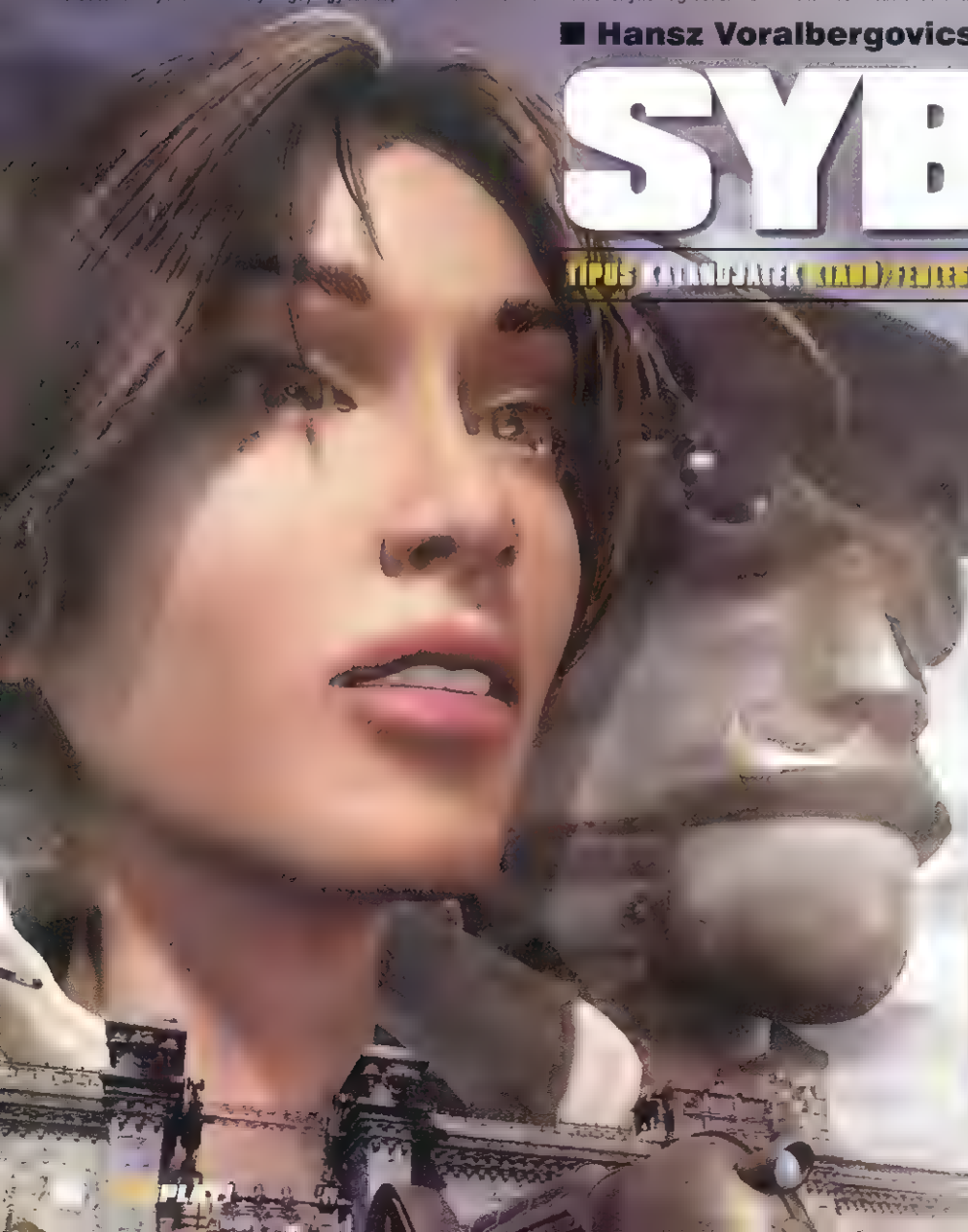
Yesterday

Na, de honnan is érkezett a Syberia? A koncepció mögötti lángelme neve Benoît Sokal, aki melleleg népszerű francia képregény-rajzoló, a hazánkban szinte teljesen ismeretlen Inspector Canardo (Canardo felügyelő) füzetek alkotója. A keménymájú, gyorsoklú és szédületes tempóban élő magándetektív ("Donald Kacsas és Philip Marlowe egy személyben") egyik kalandja ihlette Sokal első expedícióját az interaktív szórakoztatóipar harcmeszéjére – az 1999-es, PC-re megjelent Amerzone története – nagy meglepetésre – a L'Amerzone című Canardo-füzeten alapszik.

■ Hansz Voralbergovics egy napja

SYBERIA

TÍPUS: KÖNYVJÁTÉK (KIND/PC/PS2) MIBEN: MEGJELÉTES: 1999. 11. 11. PAL



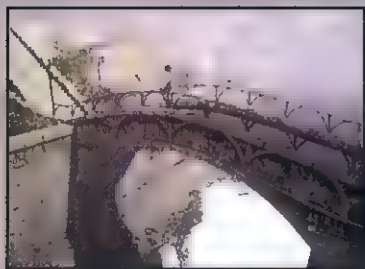
71 A játék egyik explicit szexualitást sugalló jelenete



71 Téged is vár az Automaton-gyár!



➤ Nocsak! Erre járt volna a kalapácsos tag a Clock Tower 3-ból!



A Syberia ugyanakkor az Amerzone szellemi utódjaként látott első ízben tervezőasztalt, majd néhány érdekes csőr és csavar után (valami jobb ötlet, hogyan kéne ragtalanítani a csőrést-csavarást?) (*Bonyodalom? – a szerk.*) egy teljesen más irányba fejlődött: Amerzone 2 helyett teljesen eredeti, teljesen váratlan játék hagyta el a Microids kanadai részlegének irodáit.

A Syberia kalandjáték. Egy olyan zsáner egyik utolsó sarja, melynek neve bár ismerősen csengethet, annak legtisztább formájával ma már ritkán találkozunk. Szigorúan számítógépes szórakozás ez, akárcsak a valós-idejű stratégia, vagy a taktikai háborúsdí. Pontosabban szigorúan számítógépes szórakozás VOLT – ma már a PC vonzaskörzetét is utolérte a kommerció, a mammon utáni kétségbeesett hajsza. A kalandjáték, mint műfaj immáron fiktív fogalom: a Syberia az egyetlen olyan játék volt a tavalyi év során, mely érdemben ápolta a 80-as évek elején Sierra On-Line és a Lucasfilm Games által lefektette, mára már elenyésző alapokat. Előbbi cég ma Sierra Studiosként vergődik a Vivendi-Universal zsebében, továbbra is a Half-Life sikeréből táplálkozva; utóbbi azóta LucasArts Entertainment Company, s gyakorlatilag felhagyott a tisztességes játékok készítésével.

A történelmi értelemben vett "klasszikus" kalandjáték alapvetően ugyebár három kategóriában lehet fel: szöveges (ún. interaktív fikció – a képernyőn kizárólag a szöveg tartózkodik, hősünknek a billentyűzet segítségével adunk összetett parancsokat, mint pl. "vadd ki a cimbalomhúrt a gonosz banya ülepéből"); grafikus (ugyanaz a móka, de a képernyőn a helyszín és a protagonisták ill. antagonisták vizuálisan is megjelennek majd – látjuk, hogy a gonosz banya bibircsókos, és hogy a cimbalomhúrt nem lesz olyan egyszerű harc nélkül kicsenni a fenekéből), illetve point & click ("mutass rá, majd kikkeld") – billentyűzetparancsok helyett egyszerűen rábökünk az egérrel a banya seggéből kiálló cimbalomhúrra). (*Még egy ilyen eszmefuttatás, és fel leszel ajánlva a jeleneted 2003. követelményeire igazított 3D megvalósításának motion capture felvételére, egyszerre mint alany, tárgy és operátor! – Spot!*)

Nos, a Syberia az utóbbi kategória képviselője (banya és cimbalomhúr nélkül). Konzolon eddig nem sok ilyet láthattunk a Monkey Island sorozat első része (Sega/MegaCD-n, Commodore CDTV-n), a Blazing Dragons (SEGA Saturnon) és a Revolution Broken Sword-játékai, vagy a Terry Pratchett Korongvilág-szériája alapján készült trilógia

voltak ilyenek (még az öreg Szürkén). Korunk PAL-konzolos sahája egyetlen "kalandjátéknak" örülhetett: ez a negyedik Monkey Island, de ez már egy másik iskolából maszrozott ki, statikus 2D hátterek helyett olcsó háromdével próbál elváltítani – hiába.

A Syberia, bár első látásra akár "túlélő-horror" is lehetne, nem tartalmaz időzített szekvenciákat, akciójeleneteket, vagy harckart és katakombákat (zombikat pedig pláne nem). A történetek négy központi helyszínen zajlanak, melyek számtalan, gyönyörűen kivitelezett hátteret tartalmaznak – feladatunk semmi másból nem áll majd, mint a helyszínek felderítéséből, a fejtörők megoldásából, a felvehető tárgyak betakarításából és használatából, a városokat benépesítő lakossággal való beszélgetésből; és olvasgatásból, merengésből, megfigyelésből, elcsodálkozásból... álomból.

You Really Got a Hold On Me

A forgatókönyvíróknak (Catherine Peyrot) kezét kéne csókolnunk (s ha egyszer lehetőségünk adódik rá, meg is tesszük). A játékban elhangzó párbeszédnek invenciózusak és tökéletes dramaturgiát követnek – ilyet nem egyszerűen ritkán látni és hallani, de

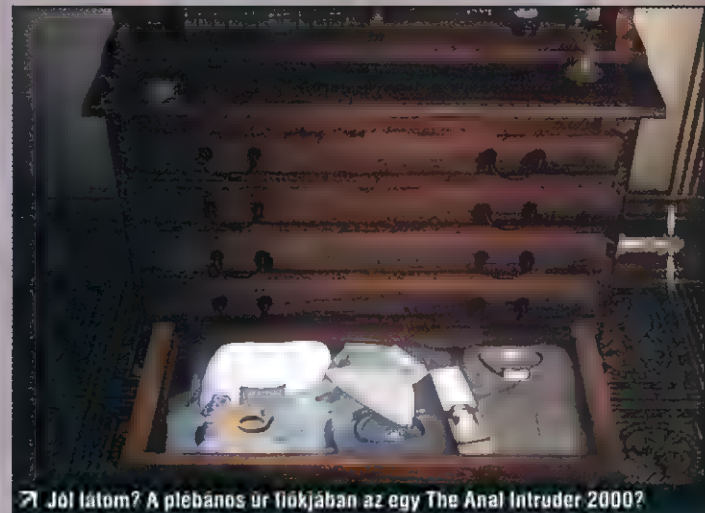
gyakorlatilag lehetetlen is egy videójátékban. Korábban egyedül talán a PC-s The Longest Journey-nek sikerült.

A főbb párhuzamok? Mindkét játék főszereplője nőnmű, és mindkét játék főszereplője önnön pszichéjében (is) utazik egy nagyot. Mindkét játék zseniális térkép a feminin lélekhez, a bűvárúhát pedig egy változatos kromoszómás egyed is szívesen felölti – még akkor is, ha ezen hölgyek egyike sem rendelkezik a videójátékok megszokott fizikai sztereotípiáival (hűen modellezve ezzel azt a valós tény, miszerint egy igazi nő nem a szilikon-implantátumaival szerez érdemeket magának). Ellenben April is (a Longest Journey hősnője), Kate is OKOS.

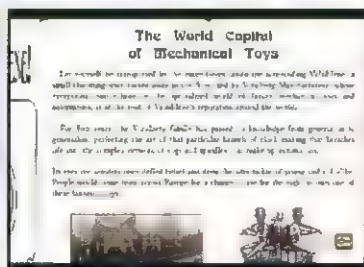
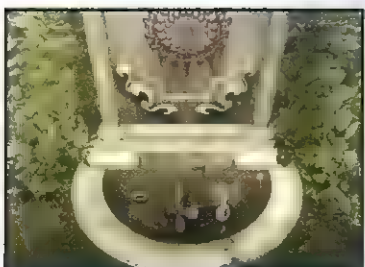
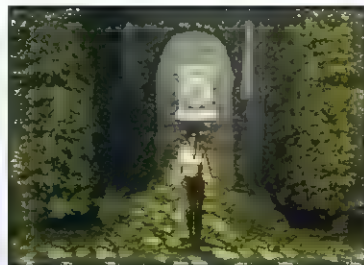
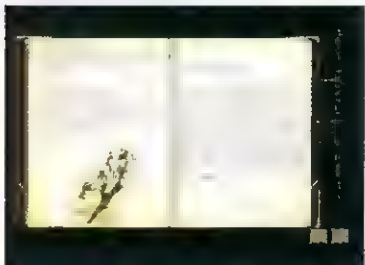
Főbb metszéspontok? A Longest Journey dialógusait egy férfi írta, a Syberia párbeszédeit egy nő. Lehet találkozni, melyikük találja hitelesebben a szebbik nem belső világát...

A történet izgalmas, érdekes, képernyő elé szegez. A beszélgetések nem rövidek, de nem is unalmasan hosszú monológok – az egész játékot átszövő légkör roppant valóságos.

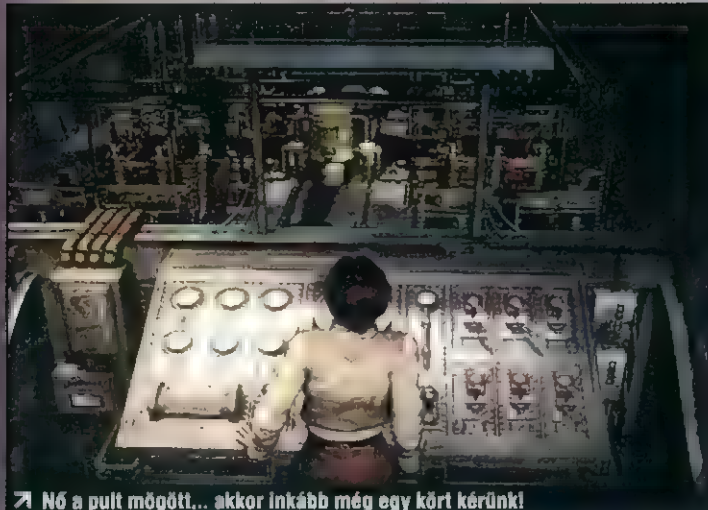
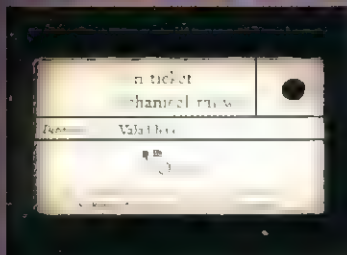
A történetre és az előadásmódra általánosan jellemző, hogy SZOMORKÁS. Melankólia és feledés a Syberia elsődleges kvalitásai – aki nem bírja megemészteni az elmúlásból



➤ Jól látom? A plébanos ur fiókjában az egy The Anal Intruder 2000?



➤ Az erdőben rájössz: a galóca nem gomba. A galóca állat!



➤ Nő a pult mögött... akkor inkább még egy kört kérünk!

való ujjászületés fájdalmasan lassú folyamat, nézzem más kaland után. A Syberia nem mókás és nem vicces, mint a régi Sierra/Lucasfilm-kalandok – ez a játék a bűn és a megbánás néma felhőjéből figyel. Elmult korok, elmúlt értékek feletti kesergés... kontra modern korunk gyorsan értéktelenülő "értékei". Gondolkozott valaki valaha azon, milyen precíz műgonddal emelték fel azokat készítőit? Milyen elképesztő díszítő elemekkel díszítették fel azokat, kizárólag az esztétika kedvéért? Születhetne egyáltalán ma egy Sixtusi Kápolna?!

Most majd fog [gondolkodni]. Gyászolni fog, siratni fog. A Syberia nem a világ állapotán való kesergés – a Syberia visszatekintés Visszatekintés az emberi alkotások fénykorára, visszatekintés az interaktív szórakoztatás – akkor még nem IPAR – aranykorára.

Az egyik legszomorúbb játék, amit valaha játszottunk.

A fejtörők nehézsége sajnos (?) nem túl magasra kalibrált – így az előrehaladás vegyes elégedettséggel tölti majd el a kezdő és a sokat tapasztalt kalandort. A fejtörők tervezése valójában a Syberia Achilles-sarka: pitiáner feladat pótfatlanul egyszerű rejtelet követ

– ám az egész aránylag jól kiegyensúlyozott, s a pokolian nehéz, aktuális gondolkodást igénylő játékok ideje egyébként is lejárt. Ha a Syberia puzzle-tervezői nem maradtak volna kettő darab lábbal a földön, ez a játék ma gyakorlatilag eladhatatlan lenne. Elmés játékok, játékos elmék? Ugyan...

Számos fejtörőről egyébként gyanítható, hogy azok egyetlen célt szolgálnak a játékban: a játékdíó rétestesztá-mód való nyújtását. Ilyen Valadilene "menjünk vissza lepecsételtetni az engedélyt a közjegyzőhöz" vagy Komkolzgrad kozmonautájának vérvétele/alkoholszint-méricskélős bulija. A Microidsot valószínűleg sok kritika érte előző két kalandja, az Amerzone és a Road to India kapcsán (utóbbi fejlesztőgárdája alkotta a Syberia csapatának magvát is – szám szerint 18 emberről van szó), így most félmegoldás mellett döntöttek: húzzák az időt. A probléma valójában nem probléma – ha az ember kalandjátékokon nőtt fel, bizarrabb dolgokat is megélt már.

Elhalálozni nem lehet (LucasArts hagyaték, állítólag frusztrálta a játékosokat), illogikus, vagy időre megoldandó fejtörők nincsenek (az illogika istene a Discworld; a műértők pontosan tudják, miről beszélnek). Itt minden kézenfekvő és logikus lesz. A



➤ Ohne blinkenlights. Nem elég retro.



Myst áldásos hatása csak az automatonok tematikájában jelentkezik, a feladványok megoldásában nem.

Drive My Car

Érdekesen lett átültetve az egér-kommandirozta irányítás. Számítógépen a képernyő módszeres átfésülése volt szükséges ahhoz, hogy az adott helyszínen fellelhető tárgyakat, illetve lehetséges kijáratokat kiszűrjük. A konzolos átirat nem szórakozik az analóg kar efféle hasznosításával: a képernyőn szépen stratégiai pontokat jelöl ki, és a pointert azok között mozgatja. Elméletben ez jól hangzik, a valóságban azonban ramatyul működik: a stratégiai pontok felé be is kell fordulnunk, meghozzá pontosan – így gyakran előfordul, hogy vagy túl óvatosan, vagy túl lazán fordulunk rá valamire, s a pointer hirtelen eltűnik. Gyakori az is, hogy túlfordulás után egy másik stratégiai pont akad az utunkba, ml pedig már lenyomtuk a cselekvésre ösztönző gombot – így nem az történik, amit szeretnénk, ha történne (elsősorban a helyszínek elhagyását jelölő pontok fogják szaporítani ősz hajszálainkat). Pozitív oldal: oda a játék "vadásszuk végig az adott képernyőt a

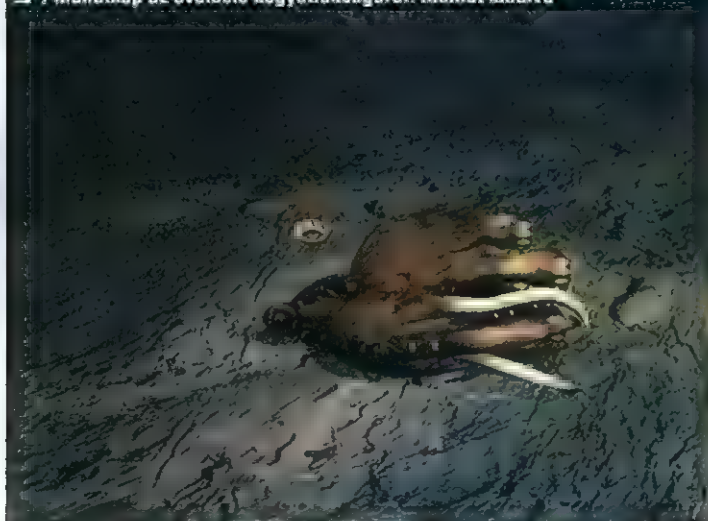
tárgyakért" jellege, és mindez anélkül, hogy ideotolta volna rút orcáját a Capcom játékok "villogok mérfeledeklről, hisz felvehető tárgy vagyok!" idiotizmusa.

Elszomorító, hogy a stratégiai pontok miatt kiesett a játék "kommentálom, ha rossz helyre kattintok" opciója – igaz, az egy idő után rettenetesen idegesítővé tudott válni.

Kis gyakorlás után a rendszer megszokható, de továbbra sem kielégítő. A futást PC-n duplaklikk aktiválta, itt külön gombot kapott (négyzet). Ugyancsak külön gombot kapott a jobb egérgomb funkciója (vissza/ki, ez a háromszögre térképeződött fel). A televízió képernyőjén a felvett dokumentumok nem látszanak jól (SVGA monitoron kitűnően olvashatók voltak 640x480-as felbontásnál is), így az R1/R2 segítségével azokat nagyíthatjuk is, illetve az analóg karrel mozgatjuk (minden irányba). A beszélgetések a Kate jegyzetfüzetébe véselt kulcsszavak kiválasztásával történnek, tárgylistánkat pedig a kör gomb lenyomásával menedzselhetjük.

Fájdalom: a játék nem támogatja az USB-porton keresztül ráérőszakolt egerünket. A mentés/töltés gyorsan, fájdalommentesen történik, a helyszínek közötti átmenetek pedig meglepően gyorsan zajlanak – míg a

➤ Pillanatkepek az evolúció kegyetlenségéről: mamut kihalva





➤ Kate Lara nyomdokaiba lép, mint sirraló

régi PlayStation-ön a Broken Sword játékok a hosszadalmas lemezélés/töltögetés miatt gyakorlatilag élvezhetetlenné váltak, a Syberia olyan gyors, mintha merevlemezről futna. Ezt észelve – érthető okokból – széles mosoly jelent meg az arcunkon.

Magical Mystery Tour

A grafikai megvalósítás nem egyszerűen pazar – lélegzetelállító... és nem csupán tavaly szeptemberben volt az, mikor ez a játék első ízben piacot látott. Fél év távlatából és a GameCube-os Resident Evil Zero megtekintése után Syberia második meglátogatása ismét ugyanolyan meglepéssel töltött el, mint annak idején – bár továbbra sem támadt fel a szél, nem kapott bele Kate hajába és nem lengette meg a fák leveleit, vagy a fűszálakat. A hátterek így is fantasztikusak. Előreszámozt, klasszikus 2D ez, melyeken 3D karakterünk mozog. Ja, igen, az: Resident Evil. A kamerakezelés is azonos – egyes helyszíneken vándorolva azokat más szögből is megtekinthetjük. Vibráns részletesség, és elképesztő vitalitás sugárzik minden egyes díszletből, annak ellenére, hogy a játék igencsak nyugodt alaphangú. A Syberiaiban látszólag megállt

az idő. Csak néha, pillanatokra ámulunk el, mikor egy-egy madárraj kergetőzve bukda-csol el a fakoronái közt a messzi távolban; ám akárcsak egy falusi hétvége, a Syberia világa is nyugodt, és cseppet sem sűrűtő. Az építészet jellege tájról tájra változik: art nouveau, gótikus, modern, vagy amit akartok. Valadilene gyermeki lázálom, automatonokkal, csendes nyugalommal – házikóit egy art deco-szerűes középkori építész tervezhette. Barockstadtt egyetemi város, mely a modern technológiát viktoriánus pompával vegyíti. Komkolzgrad maga az orosz kommunista futurizmus, egyenesen a "Vasisten gyermekeiből". Aralbad? Az Aral-tó partján fekvő üdülőközpont láthatta a fehérorosz pompát; ma azonban már megélte a kommunista káderek negyven éves bujálkodásait is. Züllyött, elélt, régi pompáját visszasíró városka.

Bár a játék a jelenben játszódik, a Syberia Európája (és Eurázsija) képzeletbeli, szürreális és töményen anakronisztikus – ugyanakkor mesebeli és lenyűgöző. Luxus, pompa, kába kényelem. Inventív, gyönyörű. Szinonima- és értelmező-kéziszótár becsukva.

Az alaphang kétfónusú. Érdekes paletta – nélkülöz minden élénk, durva színt, akárcsak maga a valódi nyugalom. (A realitás

oltárán lecsendesített színskála egyébként nem új keletű dolog – már a 17. században sikerrel művelték hollandi mesterek, köztük elsősorban Pieter Claesz és Willem Claesz Heda. Ha valaki Amsterdam környékén jár, a coffee shopok mellett feltétlenül ugorjon be a Rijksmuseumba, és nézze meg Claesz Heda képeit – nem gyorsan felelhető anyag, annyi szent.)

Ismét: a vizuális világ élethű. Csaknem minden porcikájában az.

Az átvezető animációkkal sincsen semmi gond, bár a játék PC-n a RAD Game Tools BINK Video middleware csomagját használta, ami mindennemű változtatás nélkül portolódott át a konzolos verziókba. Míg ott a játék 2 darab kompakt lemezen érkezett, s az enyhe tömörítés ebből kifolyólag elnézetelt a programnak, ide a Syberia DVD-lemezen fut be, ahol ezen kompresszió alkalmazása már cseppet sem kívánatos. Az átirat tehát hanyag – de direkt. (Hogy ez jó, avagy sem, mindenki döntse el maga.) Ami a leginkább szíven ütött, az a víz statikus mivolta volt (elképzelhető, hogy ez a sajtó számára kibocsátott tesztváltozat sajátossága – de Kozi szerint ez marhaság). Egészen egyszerűen érthetetlen – a PC-s változatban a folyók bámulatosan animáltak voltak, itt pedig minden folyam merev. Függetlenül ettől a Syberia bizony lepottyanja majd az állat. Mert állat.

Hippy Hippy Shake

A zene? Klasszikus. Pontosabban: komolyzene, hogy ne keveredjünk ellentmondásokba

Dimitri Bodiansky (Supreme Snowboarding, Little Big Adventure 2) és Nick Varley dősz crescendoi egyébiránt nem zakatolnak szüntelen (ellenpéldaként lásd

a Clock Tower 3 személyében megtestesült muzikális iszonyatot) – kizárólag akkor csendülnek fel, ha kell csendülniük. Barangolásainkat decens hangeffektusok kísérik – hősnőnk lába alatt kopog a macskakő, megreppen a száraz avar; varjak kárognak, gőz szisszen, patak csobog (sajnos nem "látszólag"). A szinkronszínészek munkája ámulatba ejtő – ritka az ilyen jól eltalált, remekül válogatott gárda. Minden hang a helyén, a megfelelő karakter mögött. A felső osztálybeli brit és a hanyag jenki változatos elegye igazi atmoszférát teremt – nem tudjuk, milyen volt az eredeti francia szinkron, de az angol jobb annál! :) A fellelhető operabeté (első ízben lyet a Gabriel Knight második részében pipálhattunk) ugyancsak professzionálisan megvalósított.

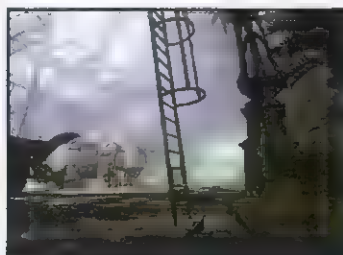
A feliratok természetesen ki- és bekapcsolhatók; aki meg kívánja jeleníteni a szöveget (és jól beszéli a nyelvet), készüljön fel számos grammatikai (sic!) hibára, melyet a színészek egyébiránt nem követnek el (ha mégis, akkor azt a karakter személye megköveteli).

All You Need is Love

Tetszett, tetszik, és ez immáron örök-ké így is marad. Igen, a Syberia anyagát álomból szőtték. Tizenöt, jobb esetben húsz órán át álmodjuk majd – mert ezt a játékot nem játszunk, ezt a játékot ÁTÉLJÜK. Ritka, nemes pillanatok fűzére ez. Ugyan nem minden idők legjobb kalandjátéka – az továbbra is a PC-s The Longest Journey – de feltétlenül a(z) (f)első tíz között foglalja el örökös helyét. Jótanács? Elrohanni, megvenni, asszimilálni!

Reiker
reiker@ipma.hu

➤ A játékban nincsenek skótok, így dudák sincsenek



MELLETTÉ

- Dramaturgia
- Történet
- Kivitelezés

ELLENÉ

- Irányítási rendszer
- Egyszer vége
- Könnyű fejtörők

PEREPUTTY

- Syberia
Microïds
- Escape from Monkey Island
LucasArts
- Resident Evil Zero
Capcom

1 játékos

PAL

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	90
HANG	88
SZAVATOSSÁG	70

ÍTÉLET

90

WWW.SYBERIA.INFO



■ Betörték a rendszerbe!

HACK/INFECTION

US

KIADÓ

FEJLESZTŐ

MEGJELENÉS

NTSC

A Bandai ezen szerepjátéka már a bejelentésétől kezdve nagy érdeklődést váltott ki, lévén a .hack (ejtsd: dotheck) nem mindennapi alkotás. Már az alapötlet sem az, hiszen egy olyan RPG-ről van szó, ami egy online szerepjátékban játszódik. A másik különlegessége pedig az, hogy már eleve négyrészesre tervezték: az egyes epizódok háromhavonta követik egymást, és természetesen a karaktereinket átvihetjük az újabb fejezetekbe is.

Játék a játékban

Bár a játék 2010-ben játszódik, a Bandai által felépített háttértörténet 2003-ban indul,

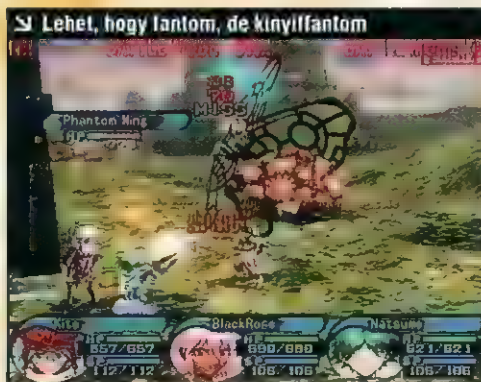
amikor az ENSZ létrehozta saját számítógépes hálózatát, mely a WNC nevet kapja. Ezentúl az egyes nemzetek egyre inkább kizárólag a WNC-n keresztül intézik hivatalos ügyeiket egymás között, és nemsokára már a világszervezet gyűlésein is kizárólag online lehet részt venni. Ezért okoz hatalmas problémát a 'Hello, WNC' nevű vírus, aminek a fő áldozata a PC-s szoftverek terén 70%-os piaci részesedéssel bíró M Corporation (hehe); ettől ugyanis működésképtelenné válnak az internet forgalmát irányító szerverek. Ezt még követi néhány újabb, egyre nagyobb kárt okozó vírus, majd a hackerek egyre merészebbek lesznek: egyikük a Swiss Bankból töröl ki tíz trillió yent, a másik pedig a Dow Jones tőzsdemutató állítgatásá-

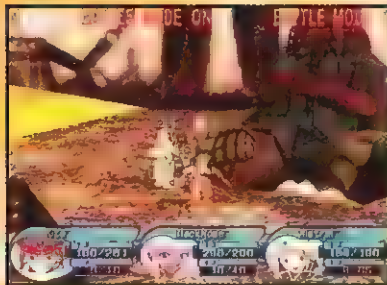
val hozza a frászt a brókerekre (és mellelleg a világgazdaságra). A legdurvább eset 2005. karácsony estéjén következik be, amikor a 'Pluto Kiss' nevű vírus 77 percre az egész internetet leállítja. Amikor egy cég bemutatja vírusálló operációs rendszerét, az Altimit, természetesen hatalmas kormányzati támogatást kapnak, és 2007. októberére már minden egyes internetre kapcsolt számítógépen ez a szoftver van feltelve. A cég régóta fejlesztett online RPG-je, a The World nemsokára elkészül, és az Infection kezdetéig több mint húszmillió előfizetőt regisztrálnak.

A játékban egy átlagos srác szerepét vehetjük át, aki egy haverja unszolására elhatározza, hogy kipróbálja a Worldöt. Megalkotja Kite

nevű karakterét, majd a játékban találkozik pajtásával, az 50. szintű Orcával (ez persze csak a netes beceneve). Orca igazi nagygúny a rendszerben, a legtöbb játékos áhitattal néz fel rá, ám miután ledarálta az alapokat, komoly gonddal szembesül: egy olyan szörny (karakter?) támad rá, akit még csak megsebezni sem bír. Kite valahogy életben marad, de furcsa érzésekkel kapcsolja ki gépét: minden olyan különlegesnek tűnt. Aztán a valódi világban megtudja, hogy barátja, Orca irányítója kómába esett... A furcsa egybeesés nem hagyja nyugodni és elhatározza, hogy kideríti mi is történt valójában, azaz: miként tud a World kihatni a valóságra.

Először a fórumokkal próbálkozik, de az általa feltett kérdéseket villámgyorsan törlik a hálózatról, ráadásul az Altimit nyomatókasan felszólítja, hogy hagyja abba az ilyen irányú





szaglászást, nyomozgatást. Később komolyabb gondjaink akadnak: ugyan a World legnagyobb része hiba nélkül működik, ám néhány szinten hibásnak tűnik a program, mintha valami vírus telepedett volna a játékra. A zene akadozik, a kép néha elmegy, és a textúrák mögött helyenként kilátszik a programkód. Egy ilyen szinten találkozunk egy furcsa karakterrel, aki egy könyvet biz ránk. Ez a Twilight nevű kötet kulcsfontosságú lesz, hiszen ezzel Kite képessé válik a World programjának átírására, és ezzel bizonyos fokig a valódi világba is beleavatkozhat.

A sztori legnagyobb érdeme, hogy a játékok tekintetében eredetinek számít. Ugyan a történet megalkotóját Kazunori Ito (többek között a nagyszerű Ghost in the Shellben volt benne könyvéig) biztos látta párszor az ExistenZ és a Matrix filmeket, olvasta Tad Williams MásVilág című könyvsorozatát (tavaly magyarul is megjelent két része, érdemes elolvasni), és az általa jól ismert anime-ok világától sem idegen a tényleges- és a cybervilág szembeállítás (a hozzáértők itt a Serial Experiments Lain c. sorozatot említik, amit a Bandai alaposan leköppintott) – az Infection mégis egyedül háttérvilággal bír. Igazán kár, hogy négy részre bontották: emiatt az első részben nincs túl sok fordulat, és nincs nagy haladás sem – nem sokkal leszünk okosabbak az Infection főelleniségének megölése után, mint amilyenek az első pillanatokban voltunk.

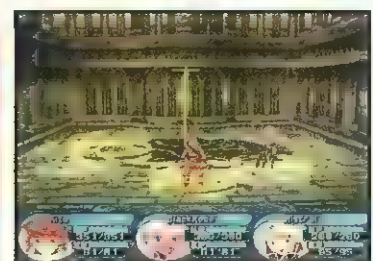
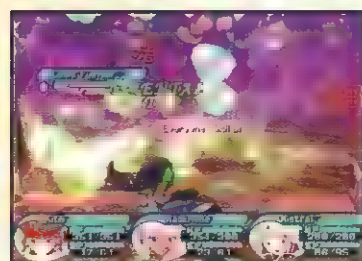
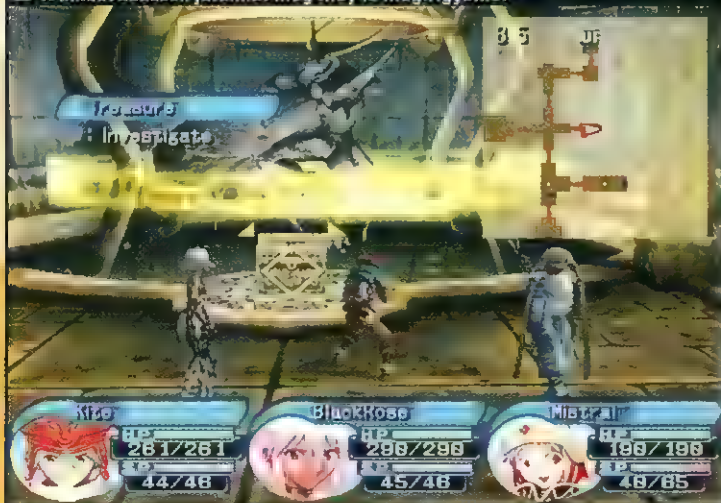
A prezentáció

A készítőik minden téren megpróbálták azt az érzetet kelteni, hogy egy PC-vel játszunk: az állásunk betöltésekor az Altimit operációs rendszerben találjuk magunkat, ahol körülnéz-

hetünk a világhálón (pontosabban a minket érintő hírek közül szemezgethetünk), elolvashatjuk emailjeinket, de még a háttérképeket is megváltoztathatjuk. Amennyiben rákattintunk a World ikonjára, egy kis töltögetés után annak főmenüjében találjuk magunkat, ahonnan kétféle vezethetünk. Vagy körülnézünk a fórumokban, vagy elindítjuk magát a játékot. A fórumban egyrészt segítséget kaphatunk a játék alapjainak elsajátításához, másrészt a történetben is igen fontos szerepet kap; néha innen tudhatjuk meg, hogy melyik helyszínt célszerű meglátogatni.

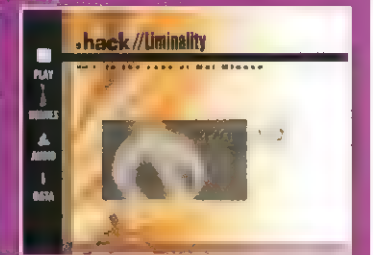
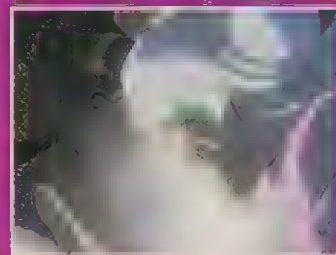
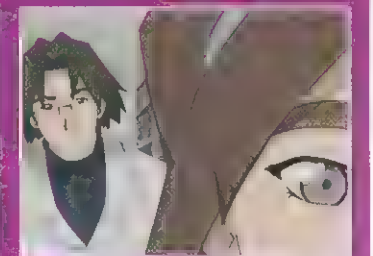
Amennyiben elindítjuk a World-öt, a központként szolgáló városban kötünk ki. Minket a legtöbb online RPG-ben, a városok itt is teljesen biztonságos területek, ahol két veszett henteles közben kipihenhetjük magunkat, és meglátogathatjuk a boltokat, elrendezhetjük felszerelésünket. Külön kiemelném a fej-ikonnal jelzett bódét, ahol azokat a tárgyakat adhatjuk le megőrzésre, amelyek az adott pillanatban nincs szükségünk – ez azért hasznos, mert egyszerre csak 40 különféle tárgy lehet nálunk. Így ha találunk egy olyan páncélt, amit csak néhány szintlépés után tudnánk felvenni, és már kevés a helyünk, nem kell eladnunk, hanem berakhatjuk a bankba. Azt külön fájaltam, hogy hiába járunk 2010-ben, amikor várhatóan az internetes szleng sokkal kacifántosabb formákat ölt, tulajdonképpen mindenki normálisan beszél (illetve ír). Mistral az egyetlen, aki elég sok smiley-t használ, de aki már játszott interneten, az tudja, hogy ott mindenki megpróbál a lehető legextrémebb módon kommunikálni. (Jó, persze, egy ilyen jellegű adalék esetleg érthetetlenül tette volna a játékot azoknak, akik nem kottázzák teljesen az internetnyelvet.)

A kincsvadászok jutalmát meg Indy is megírgyelne!



MIT REJT MÉG A DOBOZ?

Egy előző hét nem sokkal ezelőtt, az Infection azonos című anime sorozatának első részét a .hack világát. Ennek csak egy részét képezi a négy játék, ezek mellett van képregény, több egész estés film jelent meg DVD-n, és már a tévécsatornák is a harmadik szériájú tart (Amerikában márciusban kezdtek el vetíteni az első). Erre további példa, hogy a .hack//Infection dobozában egy DVD is lapul, amin a .hack//Liminality című 45 perces OVA (Original Video Animation) anime film, amit kifejezetten videóra – illetve mostanában DVD-re – terveztek, tehát rajzfilmben vagy a tévében nem mutatják le) kapott helyet. A meglepően jó képminőségű film párhuzamosan játszódik a programmal, és itt is arról van szó, hogy egy játékos hősnő eszt, a baráta pedig meg akarja menteni – ehhez pedig újra be kell csatlakoznia a Worldba. A filmben ugyan Kite nem jelenik meg, de más karakterek – pl. Heile – azért felbukkannak; igaz, nagy szerepük azért nincs. Természetesen a hivatkozott három részhez is kapunk innen előnézetet, mindenki használók szerint mindannyian igen hasznos történetet dolgoz fel.



Remélem nem csak álom, hogy szintet lépett a karakterem

NEM MINDEN KAMU...

Bár a Hack csak imitál egy kizárólag online játszható szerepjátékot (szép angol rövidítése: MMORPG – Massive Multiplayer Online RPG), ezek egyre nagyobb számban tűnnek fel – ráadásul nem csak PC-n, hanem az idei évtől kezdve konzolon is. Ezek jellemzője a havidíj (általában 10 dollár/hónap), amiért cserébe teljesen új élményt kapunk: ezernyi más játékoskal folyamatosan kommunikálva deríthetjük fel a vidéket, oldhatjuk meg a küldetéseket. Ráadásul ezeket a játékokat teljes fejlesztőcsapatok javítgatják, és figyelnek az egyszeri játékos panaszaira is. A lenti táblázatban összegyűjtöttük a konzolra készülő MMORPG-eket, de nagyon valószínű, hogy az E3 alatt újabakat jelentenek be (pletykák szerint jön egy a Square Enixtől és egy a Rare-től is).

	EVERQUEST ONLINE ADVENTURE	STAR WARS SALAXIES	TRUEFANTASY LIVE ONLINE	FINAL FANTASY XI	FINAL FANTASY XI-2	FINAL FANTASY XI-3	FINAL FANTASY XI-4
Kiadó	Sony	LucasArts	Microsoft	Square Enix	NCsoft	Microsoft	Capcom
Fejlesztő	Sony Online Ent.	Sony Online Ent.	Level 5	SquareSoft	Phantagram	Micro Forté	Game Factory
Platform	PS2	PS2, Xbox	Xbox	PS2	Xbox	Xbox	PS2, GC, Xbox
Környezet	Standard fantasy világ, annak minden kíséjével	Star Wars: pár hónappal az első Halálcsillag felrobbantása után	Mesészerű fantasy világ, seprűn repülő boszorkányokkal és megmentendő hercegnőkkel	Három, egymással háborút viselő birodalomhoz csatlakozhatunk	Fantasy világ keleties hangulattal	Sci-fi világ; egy börtönbolygó frissen érkezett "lakójaként" kell helytállnunk	A Maximo világa
Különlegesség	Amerikában már beindult, 10 faj és 14 kaszt kombinációjából válogathatunk, már készül a kiegészítő	Találkozhatunk az ismerős karakterekkel, bármelyik oldalhoz csatlakozhatunk, új településeket alapíthatunk, harc nélkül is játszhatunk (pl. kocsmárosként vagy droidkészítőként)	Rengeteg békés elfoglaltság (pl. horgászat, építkezés), cel-shaded grafika, különböző hatások (lovak, tevék, hüllők)	Már egy kiegészítő is megjelent hozzá, ismerős lényekkel és varázslatokkal találkozhatunk, kidolgozott sztori	Négy bejárható földrész, a játékot lányok számára is fogyaszthatónak tervezték (cuki ellenfelek vannak és lehet pepecselni a dívalozással is)	Négy bejárható bolygó, használható járművek, akár félmillióan is játszhatnak ugyanazon a szerveren, minden karakter egyedi múlttal rendelkezik	Platform- és akciójellemek, bejárhatjuk a Maximóban megismert helyszíneket, részletes karaktergenerálás és -fejlesztési rendszer
Várható európai megjelenés	2003	2004	2004	2004	2004	?	?
							

Amennyiben mindennel kész vagyunk, akkor összehívhatjuk pár társunkat, hogy együtt vágjunk neki a kalandozásnak. Akkor tudunk valakit „megidézni”, ha megszereztünk a digitális névjegyét – gyakorlatilag ez a történet bizonyos pontjain következik be, mi ezt nem nagyon befolyásolhatjuk. Az viszont jó hír, hogy akkor is megkapjuk minden megsemmisített szörnyért a teljes tapasztalati pont-mennyiséget, ha társainkkal együtt szedjük le őket. Ha összehívunk a bahdát (nem mindig érhető el mindenki, elvégre nem mindig játszunk az ismerősök), akkor már csak a főtéren levő teleporthoz kell mennünk, hogy kiválasszuk úticélunkat.

Megannyi felfedezendő világ

A Bandainál igen érdekesen oldották meg a „vadort”, vagyis azt a területet, ahol harcolhatunk. A legtöbb online játékban egyszerűen ki

kell menni a városkapun, és már indulhat is a móka; ezzel szemben itt nekünk kell beállítani egy teleporthoz. Az egyes területek nevét három különböző kódszóból rakhatjuk össze – mivel mindhárom pozícióban több tucat lehetőségünk lesz, a bejárható területek listája is igen hosszú. Ugyan a három kódszó elég bonyolult módon határozza meg, hogy milyen területre kerülünk, a .hack-széna első részében nem kell törődnünk ezzel – elég, ha a harcok nehézsége alapján választunk. Döntsük el, hogy milyen szintű pályát akarunk (ha két társunk is velünk van, akkor a saját szintünk körül nyugodtan nekivághatunk a kalandoknak), és próbálkozunk addig, amíg nem generálunk egy olyat. Új kódokat egyébként karakterektől kaphatunk, illetve a fórumban is találhatunk ilyeneket. A történet is így halad előre: ha kapunk egy új kód-hármaszt, akkor oda mindenképpen látogassunk el (érdemes leírni őket, mert elég hulye

nevük van), általában van ott valami fontos. Az első részben két szerver, a delta és a theta áll rendelkezésre, az előbbi a kezdőknek való, míg a másodikon már komolyabb ellenfelekkel is összeakadhatunk. Amennyiben végigjártuk a történetet, nyugodtan tápolhatjuk tovább karaktereinket, hiszen ez előnyt fog jelenteni a következő részben, az állásunk ugyanis ott is használható lesz.

Ha sikerült keríteni egy megfelelő helyszínt, akkor egy gombnyomás hatására máris megjelenünk a pusztában. Itt két igazán fontos dologgal találkozhatunk: a pörgő sárga ikonok szörnyeket jeleznek. Ha egy ilyen megközelítünk, akkor abból előugrik néhány lény, és ránk támad (néha, ha mázlink van, csak egy kincslelő kapunk). A másik fontos dolog a térképen vörös nyílal jelzett helyszín, ahol az adott terület labirintusát találjuk. Ezek véletlenszerűen generált útvesztők, hasonlóan a Dark Cloud szisztémá-

jához. Egy ilyen járat kettő-hat szintből állhat, és meglehetősen egyhangúak: kincslelőadón és a fent említett ellenfél-gócokon kívül teljesen kihaltak. Igaz, találhatunk még szétverhető te-reptárgyakat is (pl. emberi tetem, agyagköcsög vagy éppen hordó), de ezek sem szakítják meg a monotonitást. Minden labirintusban a legalsó szinten található szobor lesz a célunk, ami három ajánddal lepi meg az állhatatos felfedező-t. Ha begyűjtöttük a jutalmunkat, akkor irány vissza a városba, majd a következő szintre, ahol ugyanez lesz a feladat – randa labirintusokat kell bosszantóan sok kutyaagolás kíséretében megtisztítani. Egy kevés időt ugyan megspórolhatunk két tárggyal, a Fairy's Orbbal (megmutatja az adott szint teljes térképét), illetve a Sprite Ocarinával (a labirintusból kiteleportál a szabadba), de ennek ellenére még mindig több időt fogunk a labirintusokban futkározva eltölteni, mint amennyit harcolunk.



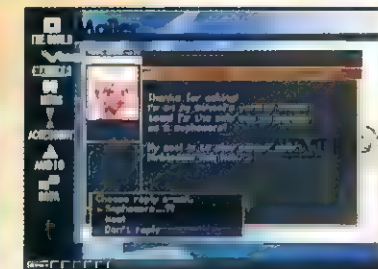


➤ Az egyszemű őrző nem tudja magát megvédeni



Kard ki kard!

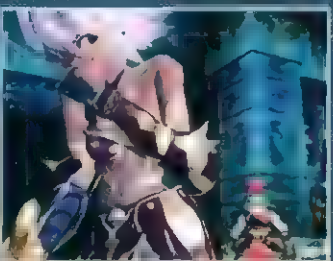
Maga a harc természetesen valós időben zajlik (egy online játékban, ahol legrosszabb esetben is ezren játszanak egyszerre, „kicsit” ügyebár vontatott lenne a körökre osztott játékmenet). A rendszer kicsit emlékeztet a Kingdom Heartsra, hiszen – általában – itt is két társukkal együtt fogjuk irtani a gonoszokat. Mindössze annyi a különbség, hogy míg ott a harc gyors, akciódús és élvezetes volt, addig itt vontatott és még magasabb szinten is bosszantóan sok az olyan ütés, ami nem találja el célját. Szintén különbség – ezúttal a .hack javára –, hogy itt a társaknak közvetlen parancsot is adhatunk: ha akarjuk, a legutolsó részletig megszabhatjuk, hogy mikor és mit csináljanak. Parancskiadás közben a játék megáll, ami egyrészt jó, mert nem tudnak minket meglepni



közben – másrészt viszont rossz, mert ez kis túlzással másodpercenként megszakítja a harc menetét. Az alap támadáson (sajnos kombózni nem lehet, ami elég nagy hiányosság) kívül használhatunk varázslatokat is, azonban arra figyeljünk, hogy a mágikákat a felszerelési tárgyaink hordozzák, arra nincs lehetőség, hogy megtanuljuk ezeket. Ha egy varázslatot mindenképpen szeretnénk használni, akkor muszáj magunkon tartani az azt tartalmazó cuccot, még akkor is, ha az különben nagyon gyenge. Számomra kissé furcsa volt, hogy a legjobb tárgyakat nem a harcmezőn szerezhettük meg, és nem is a boltok kínálatából szolgáltuk őket magunkhoz, hanem a központként szolgáló város utcáin flangáló karakterektől vehetjük meg őket. Mindenki el érdemes elbeszélgetni és átnézni a tárgylistájukat, megvenni a jobb cuccokat, különös tekintettel a fegyverekre. Az

A KÖVETKEZŐ RÉSZ TARTALMÁBÓL

A Bandai már a program bejelentésekor közölte, hogy a .hack epizódjai háromhavonta következnek egymás után, és azt legnagyobb meglepetésünkre Japánban be is tartolták. Sőt, úgy néz ki, hogy az angol változat is óramű pontossággal fog érkezni: májusban már jön a .hack//Mutation (ebből szórmaznak a képek). Ezt követi augusztusban a .hack//Outbreak, majd novemberben a befejező .hack//Quarantine. Az újabb részek egyben újabb pályákat – „szervereket” – és ezzel együtt új fegyvereket, szörnyeket és hanghatásokat is tartalmaznak.



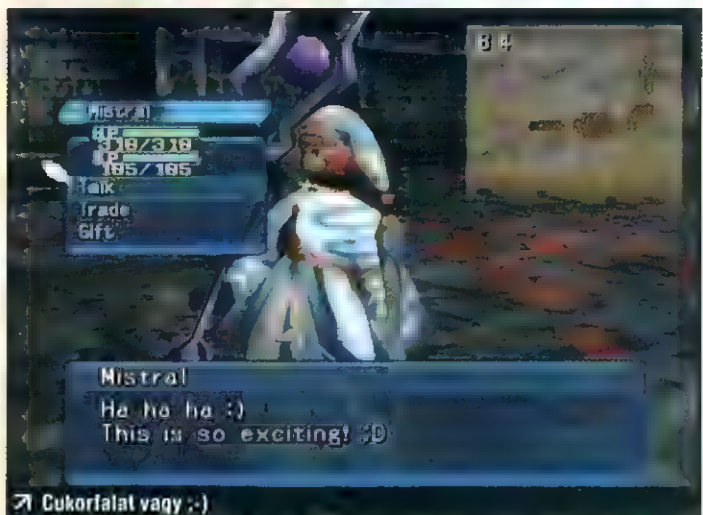
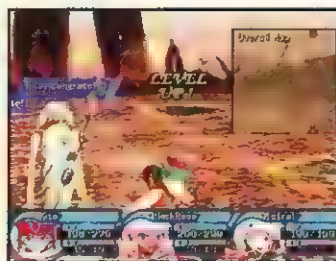
- MELLETE**
- Eredeti háttérvilág
 - Ajándék DVD jár hozzá
 - Ha bejött a játék, nem maradsz folytatás nélkül
- ELLENÉ**
- Féltelhagyott, lassan kibontakozó történet
 - Gyenge grafika
 - A harcrendszer nem valami kidolgozott

PEREPUTTY

- Kingdom Hearts SquareSoft
- .hack/Infection Bandai
- Orphen Activision

1 játékos NTSC

.hack/INFECTION TESZT



➤ Cukorlatat vagy :)

egyes tárgyak használatához egyrészt el kell érniünk egy bizonyos szintet, másrészt néhány dolog tiltott gyümölcs néhány kaszt számára (például a nehezebb páncélok nem ölthetnek fel – itt Wavemasternek nevezett – varázslók). Itt említeném meg azt, hogy legnagyobb meglepetésemre nem adhatjuk meg, hogy Kite milyen kasztú legyen – a karakteralkotási folyamatba mindössze annyi beleszólásunk van, hogy a nevét átírjuk.

Kite különleges képessége – miután megkapta a fent említett könyvet – hogy átírhatja a szörnyek adatait. Ez a föltelnekeknél létfentosságú, mert e nélkül nem lehet őket megölni, de a mezei lények ellen is hasznos, mert így ártalmatlanná degradálhatjuk őket. A képességet csak akkor használhatjuk, ha már kellőképpen megsebeztek az ellenfelet, és a védőpajzsát már áttörtük – de még akkor sem életbiztosítás a dolog. A World programja ugyanis úgy van megírva, hogy ne engedje meg az ilyesmit, ezért aztán túl sokszor nem alkalmazhatjuk egymás után, és csak a móka kedvéért néha véletlenül is belesülhet a Data Drain-nek nevezett művelet – nem kell meglepődni, ha hirtelen veszítünk egy szintet... További negatívuma az adatátírásnak, hogy az ily módon első szintűvé visszaminősített ellenfélért természetesen hasonló mértékben csökkenő tapasztalati pont jár (minden szintlépés ezer XP-t kíván meg, de minél erősebbek vagyunk egy lénynél, annál kevesebb pont jár érte).

Négyszeres élvezet?

Érdekes kísérlet, amit a Bandai csinál, és ha bejön, akkor lehet, hogy több kiadás is átvészeli ezt a rendszert: itt ugyanis arról van szó, hogy egyetlen játékot négyszeres áron próbálnak meg eladni a tisztelt vásárlóknak. Az Infection 15 óra alatt könyveden végigjátszható (persze tápolni a végtelenségig lehet), és nem hiszem,

hogy a többi hosszabbnak bizonyulna – gondolom az első részre külön odafigyeltek, hogy minél több embert lelkesítsenek be. Ezt egyébként alátámasztják a japán újságok tesztjei: az első és az utolsó rész viszonylag magas értékelést kapott, de a közbülső kettő bizony – állítólag – közel sem ilyen izgalmas. Elvégre sem a grafika, sem a játékmenet nem változtathatnak jelentősen, úgyhogy marad a sztori folytatása és pár új ellenfél bedobása a levesbe – követe hiszem, hogy ezért négy különálló játékot kellene csinálni.

Az egyszerű játékot persze az érdekli leginkább, hogy megéri-e beruházni a .hack-re, avagy sem. Azt kell, hogy mondjam, hogy az utóbbi két hónap RPG-témáját elnézve az Infection nincs ott a legjobbak között. Az ilyenek biztos lecsapnak rá, de őszintén szólva én kétkedtem, hogy sokan lennének, akik kifizetnek egy rakás pénzt a sorozat négy részéért. Igaz, így kapunk négy anime-ot is.

Meg aztán az okosan kitalált háttértörténet mellett sok kiemelkedő dolgot nem nyújt az Infection, azon túl csak egy átlagos iparosmunkáról van szó (ráadásul az első részben nem is indul be túlságosan a történet). A harcrendszer szódával még elmegy, a grafika viszont még ezt sem lehet elmondani... Különösen a labirintusok lettek ocsmányak, sajnos azt kell mondjam, hogy a PS-es Vagrant Story helyenként sokkal szebb volt. Legalább a karakterek jól néznek ki (az már személyes probléma, hogy szinte minden noname figura, aki a városban flangál sokkal királyabbul néz ki, mint Kite), ráadásul poénnak az is jó, hogy a japán szövegeket is meghagyták a programban. Ha végigjátszottad a Xenosagát és a Dark Cloud 2-t, és még mindig valami RPG-re vágyasz, akkor érdemes szemet vetni a .hack-re – de előbb inkább azokkal tegyél egy próbát.

Grath
grath@mail.datanet.hu

MELLETE

- Eredeti háttérvilág
- Ajándék DVD jár hozzá
- Ha bejött a játék, nem maradsz folytatás nélkül

ELLENÉ

- Féltelhagyott, lassan kibontakozó történet
- Gyenge grafika
- A harcrendszer nem valami kidolgozott

PEREPUTTY

- Kingdom Hearts SquareSoft
- .hack/Infection Bandai
- Orphen Activision

1 játékos NTSC

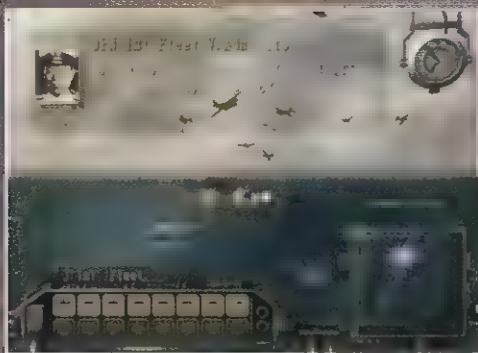
ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	71
HANG	82
SAZAVATOSSÁG	80

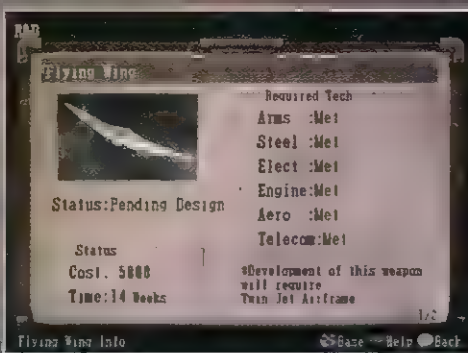
ÍTÉLET

79

WWW.DOTHACK.COM



➤ Ki korán kel, légitámadást lel



➤ Mi az ördögöt találtam fel már megint?!



➤ Az U-boatok találkozása a hordozókkal fix egyes

A csatahajók gyönyörűek. (Legalább annyira, mint Salma Hayek bikiniben vagy Lucy Lawless anélkül.) Ebben a korszakban kivétel nélkül egyetlen minden tengeri hadviselési foglalkozó hadtörténész, vagy akár azon laikusok, akik akár csak egyetlen pillantást vehettek az életben Gusztáv Adolf svéd király 1628-ban elsüllyedt, majd később felszínre hozott zászlóshajójára, a Wasara, Nelson admirális legendás sorhajójára, a Victoryre, amelynek fedélzetéről a trafaigari csatát vezényelte, vagy a II. világháborút lezáró japán kapitulációnak helyt adó USS Missouri csatahajóra, amely mostanság múzeumként horgonyoz Pearl Harborban. A lányok tekintetében talán még vannak nézeteltérések (mert ugyebár kinek a (K)széna, kinek a Salma), de a csatahajókat megillető áhítat tekintetében viszont nincs vita. Ez az áhítat egy kicsit félelemmel vegyes: az emberi történelem bármely évszázadában mindig is a csatahajók jelentették a legkisebb területre összehúzóult legnagyobb pusztító potenciált az adott kor technikai színvonalán. Legalábbis addig, míg a II. világháború eseményei rá nem mutattak, hogy a tengereket attól fogva a repülőgép-hordozók fogják uralni, és ebben a jövőben – mint teljes mértékben gazdaság-

talán és önvédelemre is képtelen – csatahajóknak nincs helye egy modern flottában. A hadtűdőaluknak állít emléket a P.T.O. IV... ami már a címében is tüntet (őár ezt most az egyszer elnézzük neki), lévén nemcsak a címében szereplő „csendes-óceáni hadműveletek” lesznek benne napirenden, két uborkás szendvics között globális jelentőségű stratégiai döntéseket hozhat meg minden reménybeli tengerész.

Szereplők

A második világháború tengeri nagyhatalmai, jelesül: Nagy-Britannia, USA, Japán és Németország (az olasz flotta német alárendeltségben harcolt). Campaignt választva bármelyik ország lobogóját felvonhatjuk képzeletbeli zászlórunderkra (nyilván mindenki tart egyet otthon, a fotel mellett), és kezdetünk a német-brit, avagy a japán-angolszás konfliktustól kezdődően 1939. szeptemberétől, illetőleg 1941. decemberétől. Az már egy kicsit meglepőbb, hogy a játék elején meghatározhatjuk, melyik hatalom melyik szövetségi rendszerhez tartozzon. Lehet például Európai Unió vs. az Japán-Jenki imperialistákat játszani (ha netán gyors

sikerra ahítózunk, akkor beállíthatjuk azt is, hogy legyen mindegyik tengelyhatalom, és várjuk szeretettel a Mars-lakókat, mert mást ugyem tudunk megtámadni...). Az egyébként a fejlesztők dicséretére legyen mondva, hogy ugyan célszerűségi okokból egy eléggé leegyszerűsített játérendszerrel dolgoztak ki, mégis egész jól sikerült visszaadniük azokat a történelmi jellemzőket, amelyekkel a tengeri hatalmak a világháborúba indultak. Japán kezdetben például jelentős flottával rendelkezik, viszont káros nyersanyaghiányban szenved (Németország ennek pont az ellenkezője, megtevéve azzal, hogy minimális kezdőterületet a britiek teljesen elszigetelik). Nagy-Britannia flottája pedig messze a legnagyobb – annyira azonban már nem, hogy azt a hatalmas birodalmát minden pontján meg is tudja védeni... (az USA pedig Németországhoz hasonlóan kezd, csak sokkal jobb stratégiai helyzettel, és majdnem végtelen tartalékkal/ipari kapacitással.) Ugyanez a viszonylagos történelmi hűség természetesen vonatkozik a kezdő technológiai szintekre, és persze a hajó- és repülőgéptípusok közötti eltérésekre is.

A játékmenet elég egyszerűen épül fel: egy kör egy hetet jelképez, egy kör pedig

által egyrészt egy stratégiai, másrészt az azt követő taktikai részből. Az előbbiben megdözsölhetjük kis birodalmunkat (új egységeket kezdünk gyártani, új technológiákat kutatunk, mozgathatjuk a csapatokat a többi) – ezután pedig a taktikai részben lezajlanak a konkrét harci cselekmények.

A stratégiai rész egyszerű, mint a foci – persze, mert a játérendszer igencsak hasonlít a Rizikó társasjátékra (persze néhány csavarintással, de azért lényegében ugyanaz). A világterkép olyan egyértelműen van felosztva stratégiai pozíciókra, hogy egyetlen képernyőn még az is tökéletesen látszik, hogy miről is szól a II. világháború ez a vonatkozás, aki nem tartozik Tirpitz vagy Mahan tengeri nagyhajók közvetlen családjába. (Ez onnan tudott eszembe, hogy miközben erőteljesen dúzó Bismarck-osztályú csatahajóim romba döntötték a pókhendi angolszász imperializmust, Kozi elmés találós kérdéseivel is foglalkoznom kellett. Kérdés a Midway-szigetekkel kapcsolatban: „Mi a fenét akartak ezek ott az óceán kelős közepén?” Válasz: „Egy olyan anyahajót/tartályhajót felúton Japán és Pearl Harbor között, amit nem lehet elsüllyeszteni.”) A színek egyértelműen mutatják, hogy adott pozíció kinek a birtokában van (értés-

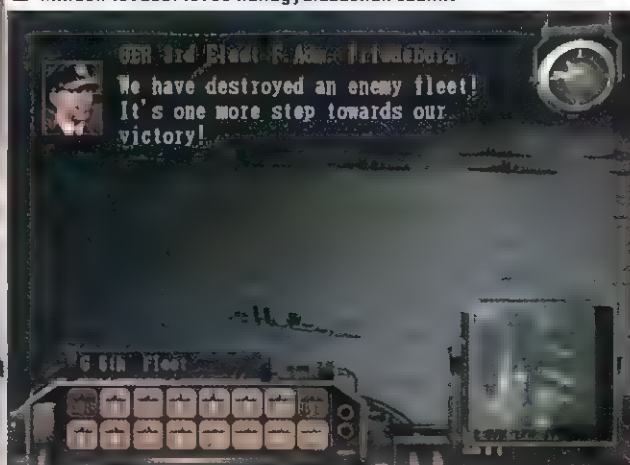
■ Tengerre, magyar!

PACIFIC THEATER OF OPERATIONS™

1199 Ft. KÉRDÉSIA KIADÓ KÖEL FEJLESZTŐ KÖEL MEGJELENÉS 2003.02.25. NTSC



➤ Minden további lövés hullagyalázásnak számít





GER 1st Fleet F. Adm. Thiele

Current Status Report:

Remaining Fleet:

Remaining Units: 13



➤ Elég szép kis forgalmi dugó van kialakulóban

repülő vagy hajó kifejlesztését, persze újabb pénz+100 körhöz fejtünk 1 & dupla sugarú hajótörővel például fejleszthető lesz az Ar-234 Blitz bombázó és a Me-262 vadászgép, a szimulálva pedig a He-162 Salamander, amelynek légiharc-értéke a sokszoros az alap Messereknak és Focke-Wulfoknak (miközben olcsóbb azoknál). Ez az a rész, ahol a játékot tulajdonképpen meg lehet nyerni: ha egy campaign elején elég sokat költünk a villámgyors technikai fejlesztésre, a mamiasz gépi ellenfelet villámgyorsan elhagyjuk. A Brit Admiraltásnál igen érdekes képet vághattak a lordok, amikor egy 1942. decemberében Itáliára támadó anyahajó-flotájukat 150 sugárhajtóműves gép várta szórakozott mosollyal az arcán... Mivel minden ország különböző szinteken van az egyes tudományokban, a játék elején nem rossz ötlet a szövetségünket 1-5000 egységnyi nyersanyaggal, vagy pénzzel támogatni – viszonzásul átad 1-3 szintnyi egy olyan tudományból, amelyben előrébb jár nálunk, így a felesleges nyersanyagot technikai fejlesztésre válthatjuk.

Egységek

A gazdasági potenciál új hajók építésével váltható katonai erővé. A hajók a játékban nagy típusba vannak sorolva: csatahajók (BB), repülőgép-hordozók (CV), nehéz- és könnyűcirkálók (CA és CL), valamint rombolók (DD) és tengeralattjárók (SS). A típusok

szerinti feladatuk nyilván elég egyértelmű: a csatahajók rendelkeznek például a legnagyobb kaliberű és lőtávolságú lövegekkel és a legerősebb páncélzattal, de egy romboló közvetlen közelről elengedett torpedósorozata eléggé elronthatja a napjukat (ezeket viszont a könnyűcirkálók könnyűszerrel tartják távol nagyobb kaliberű lövegeikkel).

Támadásban másodlagos fontosságúak, de a bázisaink védelmében már elsőlegesekek a pozíciók reptereire telepített repülőgépek. Egy repülőgépet négy fő jellemző határoz meg: légiharc-, bombázó- és felderítési érték, illetve képes-e torpedó hordozására, és ezek alapján lehet besorolni őket elfogó vadász (F), kísérő vadász (E), bombázó (B), torpedóvető (T) és felderítő (S) szerepkörbe. A védő géppuskák miatt például egy Ju-88-asnak is van légiharc-értéke, de bombázóként való alkalmazása talán célravezetőbb lesz. A bázisok repülőterein állomásozó gépek csak nappal repülhetnek, de akkor automatikusan harcra lendülnek (saját bázis védelmében természetesen át is vehetjük a repterek feletti taktikai irányítást – de az maximum csak felderítő repüléseknél célszerű).

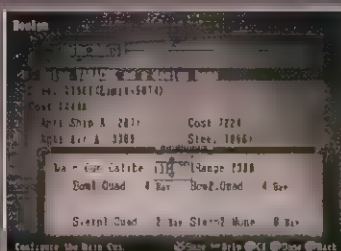
A játék egyik legmókásabb vonása, hogy ugyan körhöz gépek és hajók szerepelnek benne (és egymáshoz viszonyított tulajdonságaik is hasonlóak), de bármikor átépíthetjük bármelyiket a saját szájunk szerint. Ez ugyan újabb anyagi ráfordítást jelent, de így az újonnan kifejlesztett technikkal jóval nagyobb teljesítményt hozhatunk ki belőlük.



But... 12th Fleet...
But... 12th Fleet...
But... 12th Fleet...



➤ Ezt hívják páros találátnak



illetve teljesen egy adott feladatkörre specializálhatjuk őket, és a fejlesztési idő után az új design új típusként válik gyárthatóvá. A legjobb az egészben az, hogy nemcsak saját típusokat tudunk átépíteni, hanem az ellenfél már létező egységeit is lekoppinthatjuk, vagy átalakíthatjuk. Például a 18 hengeres csillagmotor tech nem sokat ér, mert egyetlen német bombázóba se lehet beépíteni – viszont egy brit Wellington bázisán telepítve és 2 tonnás bombáival felszerelve már igen barátságos bombázási értéket kapunk.

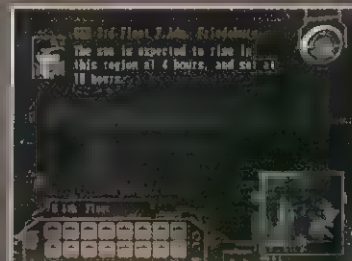
Taktikai fázis

Miután a stratégiai fázisnak vége, jön a taktikai, az aktuális csatákkal. Megtámadhatunk csak a kiindulásival szomszédos pozíciókat (vagyis lehet távolabbiakat is, csak közben le kell győzni a közbe esőket is...), előtte viszont nem árt kémekkel felderíteni, illetve figyelembe venni azt a tényt, hogy a támadás idejére erősítés is érkezhet. Már volt szó róla, hogy egyszerre három flotta támadhat, és ugyancsak három flotta védekezhet (utóbbiakhoz még hozzájöhet a repülőterekre telepített légierő). A támadó akkor foglalja el a bázist, ha legkésőbb a harmadik nap elejéig megsemmisít a védekező flottákat. ES a repülőtereket (utóbbiakat szépen rommá kell ágyúzni). Ha a védőnek ezt sikerül elkerülnie, akkor a támadó visszavonul a kiindulási szektorába és a csatát elvesztette. (Ezt a szabályt elég jól ki lehet használni: ha

csak egyetlen rombolóval ide-oda menekülve sikerül kihúzni a harmadik nap elejéig, akkor már nyert ügyünk van.) A csata előtt a támadó kiválaszthatja, hogy hajnalban, vagy este akar támadni. Utóbbi esetben fél napot ugyan elveszteget a háorból, viszont egy fél napig nem fenyegeti a repülőterekről légitámadás, ami erőteljén esetén már elég a védő flottákkal való tesztelésre ES (néha a repülőterek felszámolására is. Következésképp célszerű kizárólag éjszakai támadással kezdeni, ha más nem, hát a felesleges veszteségek elkerülése végett).

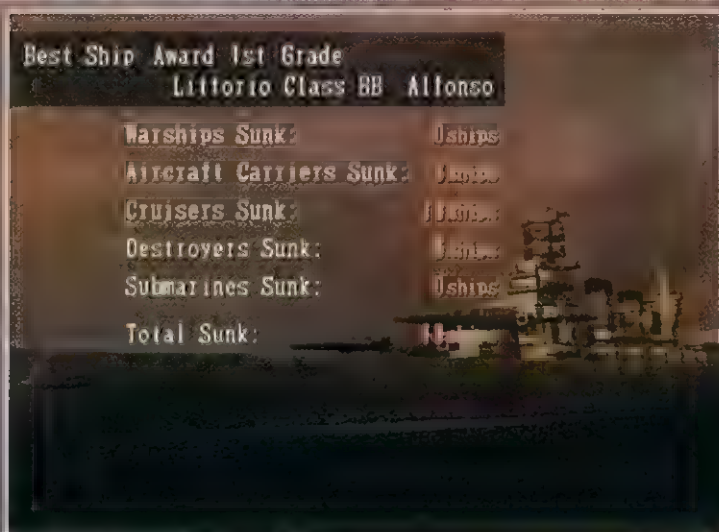
Első nekifutásra kicsit idegesítő lesz az a rész, ugyanis a hajókat nem közvetlenül irányítjuk, hanem csak taktikai szinten. Megadhatjuk, hogy hogyan viselkedjenek az ellenség észlelésekor (általában jó az Attack as Appropriate, mikor is lőnek mindenre, ami lőtávolon belül van, de csatahajók vs cirkálók/rombolók párharcnál például már célszerűbb lőtávolságban maradni, ami ugyebár az előbbieknél nagyobb, mint az utóbbiak torpedóinak hatótávolsága). Az idegesítő pedig az lesz ebben a részben, hogy a mozgást is taktikai szinten végezzük, azaz megadunk egy célpontot, és a flotta erre veszi az irányt, minden áron tartva az alakzatot (és az egyes egységek alakzatban elfoglalt helyét). Márpedig alakzatból összesen kettőt ismer a játék: a kétsoros oszlopot, amelyben legelőhaladnak a legnagyobb egységek, illetve ha a kötelékben van anyahajó, akkor gyűrűformálnak körülötte. A mozgási parancsra a

➤ A nemzetközi helyzetnek már nincs hova fokozódnia

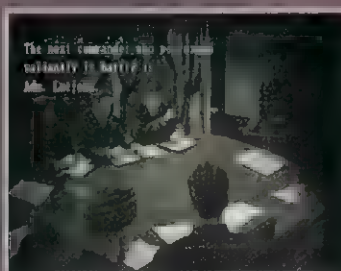
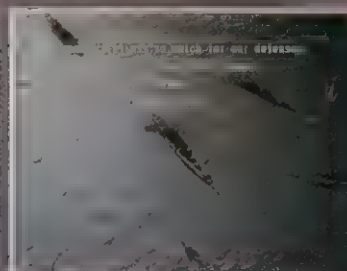
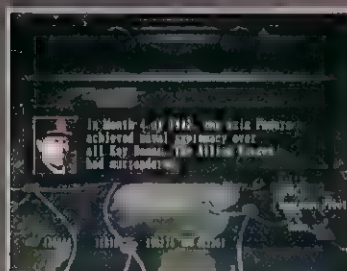




➤ Valamiből sejtettem, hogy nem a haverok lesznek azok...



➤ A flotta legjobb mesterlövésze



flotta élén haladó hajó reagál (és azzal a sebességgel, ami a flotta leglassabb hajójának maximális sebessége), és csak a nyomában haladó a többi is megindulni. Ha viszont a vezérhajó valamilyen akadályba ütközik (rendszerint egy másik saját hajóba), akkor az egész flotta leáll, és az AI többé ki nem gubancolja a kavarodást (különösen igaz ez csatahajó nélküli anyahajó-kötelékre, ahol a vezérhajó eleve nem indulhat el, hiszen körbeveszi a többi egység). Kell hozzá egy kis gyakorlat, amíg megszokja az ember, hogy „szögletesen” közeledjen – a károkódásról leszokni azonban nehéz lesz. (Vezetés gubancnál még segíthet, ha a vezérhajót kivonjuk a kötelékből. Ez elméletileg a súlyos sérüléseket szenvedett hajók elsüllyedésének megelőzésére szolgál – de az új vezérhajó talán olyan helyzetben van, hogy meg tud indulni.)

Ugyancsak az irányításhoz tartozik, hogy meg kell tanulni a köteléket úgy rávezetni a célpontra, hogy lehetőség szerint azzal párhuzamosan vegyen fel tüzelési pozíciót, mint a toronyirányít rontunk neki, akkor ugyebár egy 16 egységből álló oszlopnak is jó esetben csak az első fele van látóvolságban, és azok is csak a menetrányba néző fegyverekkel tüzelhetnek.

A csatában látottaknak ugyan több köze van Nelson 1805-ös trafaalgi rohamához, mint a II. világháborús harcokhoz, ahol is a csatahajók jóval a horizonton túl lévő célpontra is tüzet nyithattak, és nem hogy egy romboló, de még egy csatahajó sem kerülhetett egy hordozó látóvolságába, mert pontosan az történt volna, mint ami a játékban szokott) – de az kétségtelen, hogy

az első órában az ember nem bírja a szemét levenni a képernyőről.

Scenariók

A scenariók választásával az ember megmenekülhet a stratégiai rész (látszólagos) unalmától, és kizárólag csatákat játszhat. Itt 15 küldetés közül választhatunk, amelyekben feltűnik a háború minden jelentősebb összecsapása (Midway-szigetek, Leyte-öböl, Okinawa stb.) Pearl Harbor nemcsak azért hiányzik, mert a játékot elsősorban amerikai piacra szánták (nyilván mi sem kapnánk röhögőgörcsöt, ha mondjuk török NATO-fegyvertársaink egy Mohács fantáziánévű termékkel próbálnának betölteni a magyar piacra), hanem a hadművelleti jellege miatt is. Ezek a „Quick Action” mellett néha egy kis csavart is visznek a „mezei” csaták hétköznapijaiba: a Bismarck-küldetésben például a Transport iszlami hajókat kell elsüllyeszteni úgy, hogy a Bismarck túlélje a csatát. Érdekes húzás a játék készítőitől, de egy scenario után folytathatjuk a campaign részt az adott időtől. (Az érdekes az benne, hogy így olyan bázisra tehetünk szert, amely egyetlen saját bázissal sem szomszédos.)

A léket kapott csatahajó

A P.T.O. IV az a játék, amit abszolút nem lehet objektíven értékelni. Az még a jó öreg Civilization átká, hogy részemről eléggé rá vagyok kattintva az ilyen típusú gazdasági stratégiákra (amelyek konzolokon olyan ritkák, mint a fehér holló) – ezzel szemben Reiker eldöntött a netről a kritikát a játék előző, még PlayStationre megjelent részéről (a játékrend-

szer ugyanaz volt), amely nemes egyszerűséggel „minden idők legunalmasabb játékának” titulálta. Hm. Hát szó se róla, egy platformjáték vagy egy Tekken egy kicsit mintha pergősebb lenne, mint ez az órákon és napokon át tartó billi-toi buvészkedés a számokkal – de hát ugyebár abban a kérdésben, hogy a boks és a sakk közül melyik az izgalmasabb sport, merőben eltérő álláspontot foglalt el mondjuk Portisch Lajos és Lennox Lewis is. A saját maga műfajában különösebben nagy probléma tulajdonképpen nincs a P.T.O. IV-gyel, az egy más kérdés, hogy a 2D akciójátékokhoz és a klasszikus kalandjátékokhoz hasonlóan egy olyan kihalófélben lévő játéktípus képviselője, amely felett talán már eljárt az idő. (Pontosabban a köziész „járatta el” felette az időt.)

Stratégiai játéknak viszont igazi csatahajó a P.T.O. IV. Maga a játérendszer remekül átgondolt, mégis poton egyszerű, néhány igazán ötletes kis „licsörrel”. A stratégiai rész grafikája (azzal a maga egy képernyőjével) természetesen értékelhetetlen (bár a Gallery, az egységekkel elég jó), viszont a tengeri ütközetek a golyógyőftűsttel, a robbanásokkal és időjárás effektekkel igazán impozánsan festenek (engem nem zavar különösebben, ha közvetlen közelről szemlélve egy hajót nem túl szépek a megnyújtott textúrák). Az aláfestő zene egyszerűen remek, akár még önálló soundtrackként is megállná a helyét. Különös tekintettel a brit játékos fülebe nyekerző „skótduda-emulátorra”, a címképernyőn szóló indulóról már nem is beszélve. (Közi egy hete tütyük a szomszéd szobában...) Az első ránézésre kicsit ijesztően ható menühepyeket pedig egy részletes tutorial támogatja, nem is beszélve a mindenhol azonnal elérhető

help-funkcióról, valamint a játék összes lényeges adatát tartalmazó info-menüről.

A csatahajó azonban gondokkal is küszködik. Egy komolyabb sortűzet a szerzők már eleve bevitték a kormánysszerkezetre azzal a néha heveny idiotizmusba hajló ténykedéssel, amit a mesterséges (un)intelligencia alkalmaz a taktikai részben művel, de a torpedót a vízvonal alá az vitte be, amit a stratégiaiában láthatunk tőle – mert valami szörnyű ostobán játszik. Támadásban csak addig összpontosítja az erejét, amíg messze túlörben van (akkor pedig imád elvérezni a megerősített pontokon) védelemben pedig szinte áll. Azzal pedig hosszú távon már eleve lúzer, hogy lassan fejlődik, és arányosan gyárt egységeket, ráadásul a potenciálisan nyert csatahajók helyett a hordozókat erdített orra-szájba, amelyeket egy éjszakai támadással simán is lehet tarolni. Ha egyszer a kezdésnél meglévő csatahajókat lerendeztük, akkor nagyon már nincs is miért agódnunk, a gépi játékos megoldja magának, hogy ne nyerjen. Valamire való kívánság maximum Németország jelenlétét rövid távon, vagy Japán közepesen.

Ettől függetlenül az első campaign egy-két métre remek szórakozást jelenthet mindenkinek, aki komálja ezeket a játékokat – utána viszont már egy kicsit unalmas lesz mindig ugyanazt a sablont játszani, és maximum olyan dolgokban lel az ember átmeneti szórakozást, minthogy az összes tisztjét kineveztesse nagyadmirálisnak, megalomán átalakításokat végezzen az egységeken és hasonlók. Kár, hogy egy remek alapokkal rendelkező játékot a legfontosabb részének eltörlésével degradáltak nagy szerelembőszőke nővé. Mindegy, egy hétre jó volt.

MELLETT

- Jól kitalált, jól átlátható és egyszerűen kezelhető játérendszer
- A tengeri összecsapások pazarul festenek

ELLENE

- A gépi ellenfél elég ostobán játszik
- a taktikai fázis bebetonozott oszlop hadrendje, amittől gutaütést lehet kapni

PEREPUTTY

- Romance of 3 Kingdoms VII
Koei
- P.T.O. IV
Koei
- Age of Empires 2
Microsoft

1 játékos

NTSC

WWW.KOEI.COM

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	88
HANG	85
SZAVATOSSÁG	90

ÍTÉLET

84

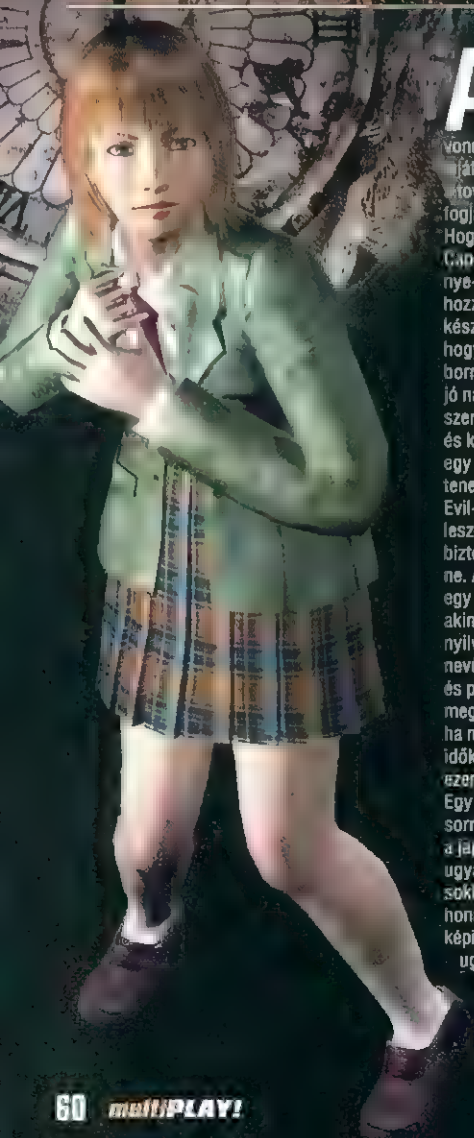


➤ Ejnye barátom de rossz bőrben vagy!

■ Rémségek (középszerű és) kicsiny boltja

CLOCKTOWER3

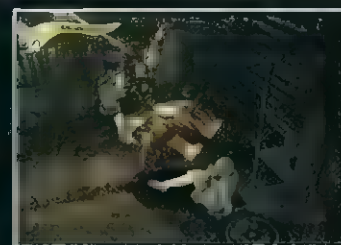
PS2 HORROR VÍDÓ CAPCOM FEJLESZTŐ SUNSOFT MEGJELENÉS 2003.03.10. NTSC



A Capcomnál nyilván igen sok mamája kapott sűrű csuklórohamokat, amikor bejelentették, hogy ha a Resident Evil márkánév messze nem vonul ki a PS2-játékok piacáról, viszont AZ játékestílus, ami ezt a játékot naggyá tette, továbbiakban csak a GameCube-tulajokat fogja boldogítani. (Hát legalábbis egy ideig.) Hogy az anyai feddés (feltételezve, hogy Capcom-anyuénak is PS2-je van) eredménye-e a Clock Tower 3, avagy esetleg az is hozzájárulhatott csipetnyit a Sony konzoljára készült új túlélő horrorjuk alapvetéséhez, hogy azért a messze legnagyobb vásárlótáborral bíró PS2 által akár meg is előlegezhető jó nagy bevételt a Capcomnál is máhára szeretik, most inkább ne firtassuk. (Szeretik és kész!) Az mindenesetre biztos, hogy ha egy horrort és a Capcomot egy lapon említene, akkor általában mindenki Resident Evil-szerű kultuszjátékot vár. Hogy ebből az lesz-e, vagy sem, azt én nem tudom, de az biztos, hogy egy kultusz már eleve van benne. A videók rendezésére a Capcom ugyanis egy Kinji Fukasaku nevű úriembert kért fel, akinek a neve a japán filmek ismerői előtt nyilván ismerősen csenghet (Reiker és Misi nevű grafikusunk egymás karjába omlott, és percekre elalélt a gyönyörűségtől, amikor meghallották a nevét.) Az idősebb ember, ha nem is kimondottan reklámcélzattal, de időközben távozott földi porhüvelyéből, így ezen a DVD-n látható utolsó munkái egyike. Egy másik utolsó munkája (Battle Royale, sorrendben éppen a hatvanadik filmje) tavaly a japán parlamentben volt napirendi pont, ugyanis még a nyugati mércéhez képest sokkal liberálisabban gondolkodó keleti honatyák enyhe túlzásnak találták. Fukasaku képi világa ugyanis a gátlástalan erőszak ugyanolyan gátlástalan bemutatásán alapul – hogy az milyen lehet, arról mi sem árulkodik jobban, hogy egy bizonyos Quentin Tarantino nevű fickó őt nevezte meg kedvenc rendezőjeként.



➤ De takaros kis szoba! Hogyhogy nem ölték meg itt még senkit?



Lényeg, hogy tökéletes választás volt egy olyan játékhoz, amely nem kimondottan a hippi világképén alapul.

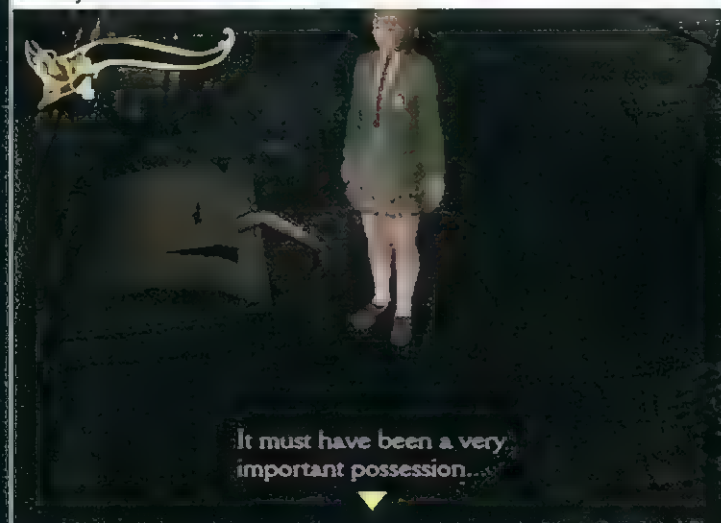
Az introban (illetve az intro introjában) látott első filmkockák azonnal kiváltottak nálam egy pavlovi reflexet: magamhoz húztam egy doboz sört, mert Capcom-játékoktól megszokott hosszas mozira számítottam. Aztán az első korty cigányútra is ment, mert ahelyett, hogy valamelyik szerencsétlen statisztát annak rendje s módja szerint kettéfűrészelték, karóba húzták és ledarálták volna (sorrend tetszőleges), egy hirtelen váltással elkezdődött az igazi intro, amely sokkal inkább sugall valami Silent Hill-szerű melankóliát, mint valami Resident Evilben várható hisztérikus mélysérteket.

Ebben ugyebár rögtön megismerkedünk a történet főszereplőjével, Aiyssával. Ő, mint

játékos karakter szerény véleményem szerint nem más, mint szemfényvesztés. Egy 15 éves bociszemű, ártatlan diáklánykának, aki bentlakásos lányiskolában nevelkedik, és ráadásul zöld iskolai zakót kénytelen viselni, míg legalább egyszer végig nem kocog a történeten – hát neki aztán senki sem akarhat semmi rosszat, és különösen nem akarja, hogy valami rossz történjék vele! (Ellenben azzal, aki ráadta ezt a hacukát, már lennének ötleteim...) Nagyon olcsó hatásvadászat egy védtelen gyereket tenni meg egy horror főszereplőjének. Ráadásul egy enyhén ütődött gyereket, aki flittyet hanyva anyja kétségbeesett figyelmeztetésére hanyatt-homlok rohan haza, ahol aztán találkozik a pre-introban látott nagyon gonosznak látszó bácsikával. A körülmények viszont azóta megváltoztak – a fickó itt már a játék grafikus motorjával van rendelve...

A sztori abból a klasszikus alaplappothból indul, hogy nincsen sztori – úgy fog kialakulni, ahogy térdig hullákban gázolva ténfergünk.

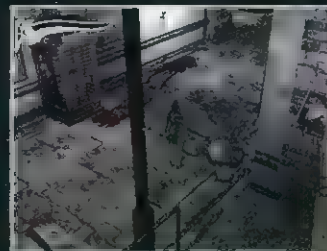
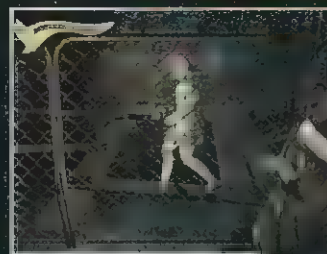
➤ Kényelem mindenek előtt!



It must have been a very important possession...



A múltba vezető portál működés közben



Ide-oda. Maga a fénycsapás iránya okkult lesz meg misztikus, lesznek gonosz hatalmak, ördögűzés, és hasonlók. Nem kotyogom el, legyen elég annyi, hogy Alyssa feladata lesz az időben ide-oda repkedve büntetést mérni néhány érdekes sorozatgyilkosra, amelyre nemcsak az igazságérzete jogosítja fel (mint tudjuk, ez roppant relatív fogalom), hanem a jogos felháborodottság, hogy idegtépő zenében kíséretében végigkergetik egy-egy játékot.

A játék kezeléséről sok mindent nem kell elmondani: a Capcom-játékok kezelőfelületének elsajátításához nem szükséges különösebb szellemi erőfeszítés. Fontosabb helyszíneken rövidebb videó hívja fel arra az elmélázók figyelmét, hogy valami érdekes történt, a tárgyak pedig úgy vibrálnak, vagy csillognak, hogy az mindenkinek kiüti a szemét. (Ha valamilyen véletlen folytán egy magáról megfeledkezett designer olyan helyre tett volna egy tárgyat, ahol esetleg a játékos nem fog rátaposni, akkor biztos lesz egy olyan kameranézet, amelyben felhívják rá a figyelmet.)

Sajátosan „felhasználóbarát”-módon alakul a tárgylista is: vannak például az ún. kulcstárgyak, amelyeket nem is tudunk választani a listából. Nyilván úgy gondolták a készítőik, hogy jobb lesz, ha a t. játékos nem babrál velük – ők majd úgyis szólnak a megfelelő helyen, hogy „Használni akarsz a nálad levő tárgyat?”.

Alyssát egy csomó dolog fogja ijesztgetni.

Amikor megijed, felkészül a Pánik kijelzője, amit egy helyben ácsorgással is csökkenthetünk, a levendula használatával viszont azonnal megszüntethetjük a rettegését. Ez roppant ödvös olyan alkalmakkor, amikor éppen pánikba esik, ilyenkor ugyanis kissé körülményessé válik az irányítása. Ha közvetlen támadás fenyeget, akkor esetleg segíthetnek az arany karperecek, melynek használata után rövid időre láthatatlanná válunk.

A ránk támadókat ugyebár a szenteltvíz használatával rövid időre megbéníthatjuk, és a játék készítői ezt nyilván egy roppant érdekes faktornak tartották a játékokban, hogy folyamatosan figyelni kell, hogy nincs-e szükség a benne levő töltet újratöltésére, amely ugyebár majdnem bárhol elvégezhető. (Nekünk azért ennek kapcsán vannak kételyeink...)

Ijesztgetőnk sorából a tucatnyi kék kísértetekkel találkozunk először. A kedves mama jegyzetei szerint ezek olyan emberek lelkei, akik nem természetes halállal haltak meg (a nem egészen természetes halálra utalhat talán az is, hogy földi porhüvelyük környéke derék-magasságban véres, ha a porhüvely pedig épp egy kádban tartózkodik, akkor nyakig), és addig kísértgetnek sajnálatos elmúltuk környékén, amíg valaki nem hoz nekik (pontosabban a hullájuknak) egy olyan tárgyat „amellyel érzelmi kapcsolatban álltak”. Akkor aztán mehetnek isten hírével a túlvilági boldogságba.

A történet bizonyos pontjain aztán belebotlunk egy-egy barátságos tömeggyilkosba

(összesen hatan vannak), aki onnantól kezdve aztán folyamatosan üldöz bennünket mindaddig, amíg el nem jön a büntetése ideje. Átmenetileg le lehet rázni őket azzal, ha a kék fényrel jelzett helyekre behúzódnak előlük. Átmenetileg – teljesen nem fogjuk, mert véletlenszerűen újra és újra a nyomunkba fognak szegődni. Egyes előre megrendezett jelenetekben aztán a zöld fényrel jelzett helyek, illetve tárgyak fogják a menekülés lehetőségét biztosítani, ezek viszont csak egyszer használatosak.

Tulajdonképpen semmi baj nincs a Clock Tower 3-mal, leszámítva azt, hogy az egészről ordít, hogy egyfajta Resident Evil-hiánypótlónak készült. Összeállt egy csomó jó munkásember, akik aztán mindenféle különösebb extra ötlet nélkül összeraktak egy játékot, tele hullával, vérről összemaszatolt falakkal és a B-kategóriás horrorfilmek százszor elhasznált kliséivel – aztán ez lett belőle. Az irányítás klasszikus RE: az előre renderelt háttérken mozog a poligonokból álló karakter, azzal a különbséggel, hogy a kameranézet itt nem teljesen fix, néha ugyanis egy kicsit megmozdul. A beállítások azért alapvetően a filmes eszköztárból valók, így ha a történetbe valahova belelőnk, hogy itt hirtelen ráront a lánykára a csúnya rossz sorozatgyilkos, akkor bizony akkor is egy adott beállítást fognak használni a minél sokkal jobb vizuális élmény kedvéért, ha az a kamera a játszhatóság szempontjából egyébként teljesen rossz. Az meg már szinte szokásos a fix nézetet használó

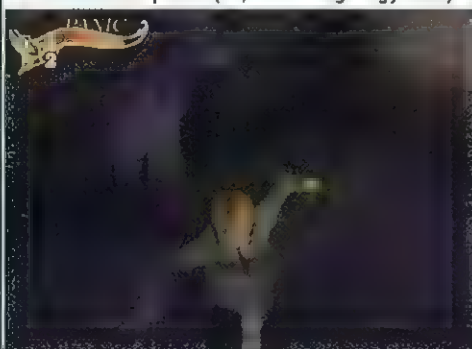
kamera-relatív irányítású („arra van előre, ami a kamerától távolodik”) játékoknál, hogy mindig sikerül két, egymással szemközt kamerát összehozni egy szomszédos helyszínen, hadd rohangujón ide-oda a tisztelt játékos. Szó se róla, egyszer mindenképpen szórakoztatónak tűnik a játékot, mert a sztori egész jó, a videókat érdemes megnézni (habár szerintem a közelébe sem jönnek a RE Zero vagy mondjuk a Devil May Cry 2 filmjeinek) – és tők jókat lehet röhögni rajta, hogy egyes fejlesztők már eleve mennyire hülyének nézik a játékot, akitől egyébként mellesleg azt is remélik, hogy majd megveszi a következő játékukat is. Ha azt is a Capcom adja ki, talán ez még nincs is eleve kizárva, de remélhetően addigra ők is felfogják, hogy jelen játékunknak pont az a baja, mint a cikknek, amit írtam róla *Ugyanmár*.

(Hopp! Speciális eset még a hang, amely olyan nyomasztó hatással volt Reiker úrra, hogy szegény széttrancsított zongoristalányra nem állotta azt mondani, hogy meg is érdemelte, hogy szétverjék a fejét, és azóta minden cikkjébe beépíti, hogy hallószervet Clock Tower-sújtotta övezetnek számítanak...)

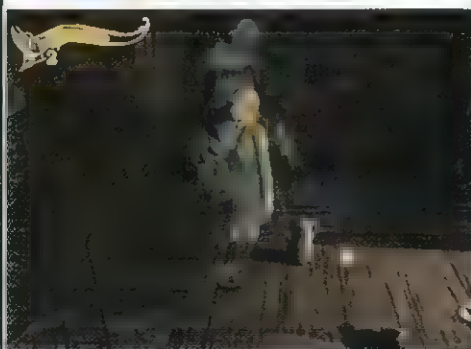
Spot

spot@ipma.hu

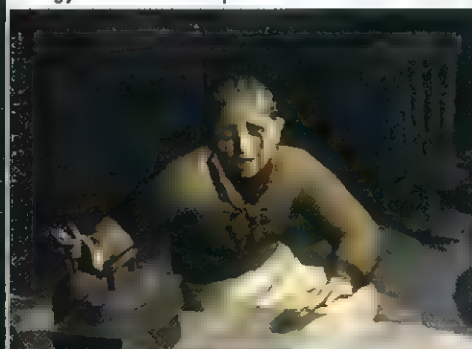
☞ Csak semmi pánik! (Jó, akkor mégis egy kicsi)



☞ Te kísértetiesen hasonlítasz valakire...



☞ Egy statisztika utolsó percei



MELLETE

- Nem maradunk Resident Evil nélkül PS2-n sem
- A videók tényleg jók
- Reikert ki lehet üldözni a zenéjével a világból!

ELLENE

- Olcsó hatásvadászat
- A kamera-relatív irányítás szokásos kellemetlenségei

PÉREPUTTY

- Silent Hill 2
Konami
- Resident Evil Zero (GC)
Capcom
- Clock Tower 3
Capcom

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	73
HANG	80
SZAVATOSSÁG	65

ÍTÉLET

71

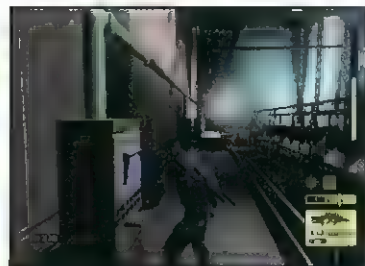
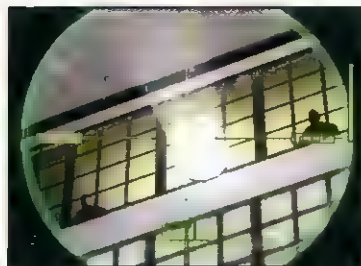
Játékos

NTSC

WWW.CAPCOM.COM



▶ Ebben a hőviharban csak nem fogja senki hiányolni a fickót.



■ **Riadó a PS2-es táborban: megjött a behatoló, akit epedve vártunk!**

TOMCLANCY'S SPLINTERCELL

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ UBI SOFT FEJLESZTŐ UBI SOFT MEGJELENÉS 2003.04.09. PAL



Egy cím, ami máris legenda. A februári számunkban sikerült 96%-os vizsgaeredményt produkálnia a Splinter Cell Xbox-verziójának, ami után be kell vallanunk, némi szkepszissel tekintettünk annak elébe, hogy ezt az eredményt vajon egy másik konzolplatformon is meg tudja-e ismételni. A bravúr azonban sikerült. Már a játék legelső képkockái is mutatják, hogy az Xbox-verzió kiadása óta is bizony munkával teltek a Ubi Softnál a napok. Míg korábban csak szövegesen tájékoztattak minket arról, hogy két CIA ügynök eltűnt Grúziában, most a Prágai Filharmonikusok zenéjével aláfestve egy remek intro mutatja be, amint a páros egy hatalmas földalatti komplexumot fedez fel, benne egy egész hadsereggel – majd azt, ahogy az ügynökök lebuknak. Kicsit át is írták itt-ott a forgatókönyvet, amivel nyilvánvalóan filmszerűbbé, illetve emberközelibbé akarták tenni a történetet, s így a hivatalos

hangú híradóbejársások mellett (avagy azok helyett) most egyéb filmbetétek kötik össze az eseményeket. Ilyen bejársáson láthatjuk azt is, ahogy Sam Fishert a hobbijától, a szabadmerüléstől, illetve a kislányától hívják el a küldetésre, amire csakis ő alkalmas.

Az alkalmasságát egy gyakorló pályán kell bizonyítania (illetve bizonyítanunk), s utána rögtön fejest ugorhatunk egy kényes nemzetközi konfliktusba, amit a híres regényíró, Tom Clancy agyalt ki. Az eszelős milliomos, Kombatay Nikoladze jó úton halad afelé, hogy egy veszedelmes diktátor váljék belőle, amit az amerikai hírszerzés persze nem néz jó szemmel. A bizonyítékok azonban egyelőre még csak közvetettek, ezért az NSA újonnan alakult szervezete, a gyanús ügyeket kivizsgáló – papíron nem létező – Third Echelon lép akcióba. Ennek a kis elszigetelt sejtnek a működéséről jóformán senki nem tud, és Sam Fisherként arról kell gondoskodnunk, hogy ne is tudjanak a jövőben sem. Hősünk a csoport az útkártyája: magányos behatolóként besur-

ran a legszigorúbban őrzött komplexumokba, legyen szó a Grúz Védelmi Minisztériumról vagy – ha egy téglát kell leleplezni – akár a saját munkaadójának, a CIA-nek az épületéről.

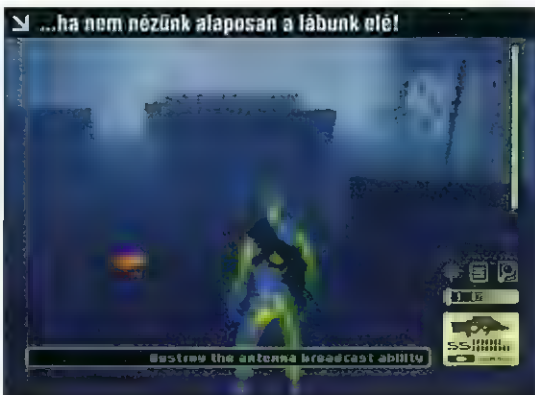
Már-már azt hihettük, hogy a Metal Gear 2-nek egyetlen komoly vetélytársa sem lehet, de most itt van – immár PS2-re is – a Splinter Cell. Kicsit komolyabb, kevésbé mesészerű, mint a Konami klasszikusa (bár az Tom Clancytól el is várható), ezért nincsenek benne szuperhősök, azonban egy biztos: ez is vérbeli "taktikus kémkedő akció" – ahogy Kojima mester az általa kitalált műfajt elnevezte. Erre garancia a realisztikus helyszíneken játszódó szépen megtervezett küldetések, és Sam mozgáskészlete. A szokásos kúszáson, mászáson, és kapaszkodáson kívül csöveken függeszkezik, kötélén ereszkedik le, és még sorolhatnánk. Talán a legjellemzőbb a falról elrugaszkodó ugrása, ami után a szűkebb folyosókon betepeszthet a két fal közé, és a magasból leshet áldozataira. Hősünk Xboxon megismert mozgásai hiánytalanul megvannak, újdonság viszont a távcső: az R3-mal bárhol, bármikor rángathatunk bármire (erre Xboxon csak mesterlövészpuskával volt lehetőség).

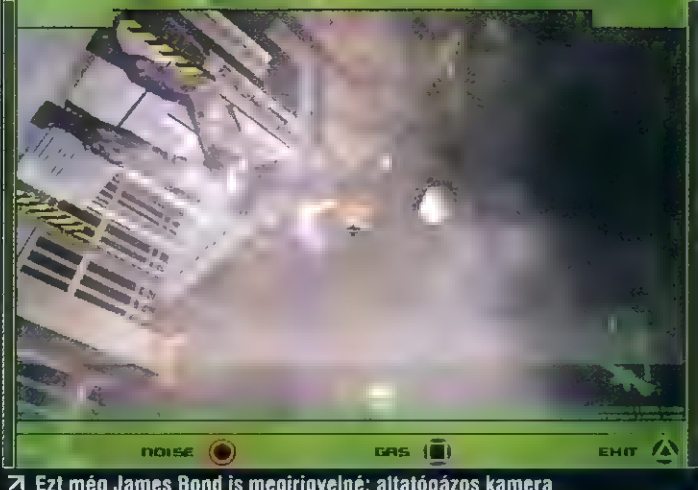
A játékmenet szempontjából új még a

▶ Könnyen így járhatunk...

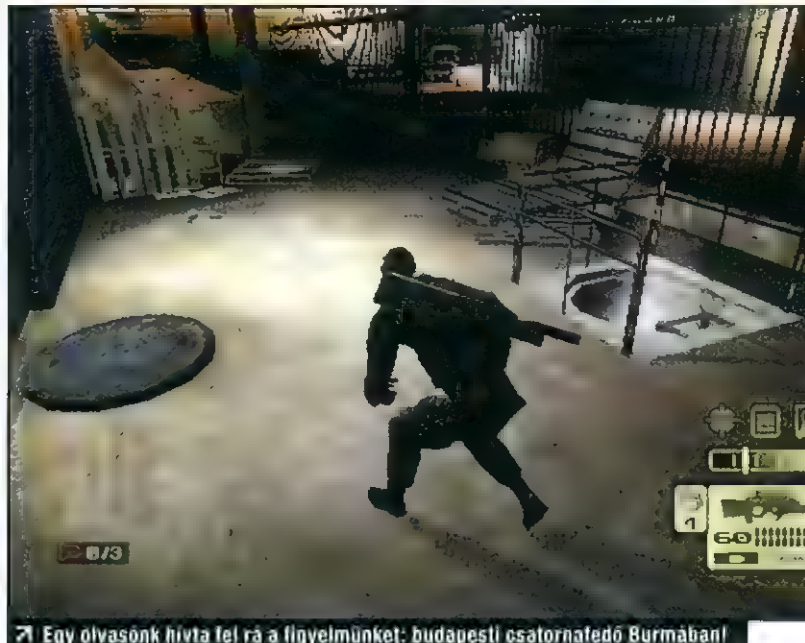
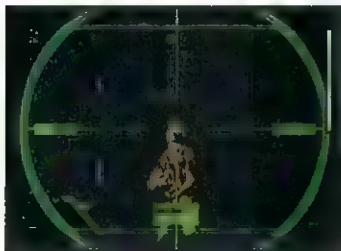


▶ ...ha nem nézünk alaposan a lábunk elé!





➤ Ezt még James Bond is megirigyelné: altatógázos kamera



➤ Egy olvasónk hívta fel rá a figyelmünket: budapesti csatornafedő Burmában!

checkpoint rendszer, vagyis hogy bizonyos pontoknál automatikusan állást ment a játék (de csak a memóriába), ugyanakkor valamivel ritkábban kérdez rá a "valódi" állásmentésre. Mellesleg már nem csupán három helyre lehet menteni, hanem tízre. Igaz, túlzottan nagy igény nem lehetett erre, hiszen a már teljesített küldetések újra választhatóak voltak az Xbox-változatban is. Mindenképpen gyakorlati haszna van viszont annak, hogy a meghalásokat követő holtidőt igyekeztek minimálisra csökkenteni, és beépítettek egy Quick Load-rendszert. A Mission Failed felirat után tehát nincs szükség az állástöltés képernyőjére, hanem rögtön a legutóbb elhagyott ellenőrzési ponthoz kerülünk vissza. Nem volt korábban rádiószámoló sem, most azonban mindig tudhatjuk, hogy már hány riasztás volt, és hogy mennyi fér még bele a küldetés kritériumaiba – ami feltétlenül hasznos információ. Elvégre riasztást ugyebár könnyű okozni. Hogy miért is? Nos a már említett realisztikus környezetnek köszönhetően nem csupán hétköznapi módon berendezett szobákból állnak helyszínek, hanem azokban hétköznapi emberek dolgoznak és öröködnék. Mászkálnak, fűtőórásznak, dúdolgatnak, és társalognak – néha igazán vicces beszélgetéseket hallgathatunk ki. Az intelligenciájuk pedig olyan, mint bárkié: felfigyelnek a zajokra, amiket aztán kivizsgálnak, s ha felfedezik a jelenlétünket, azonnal rohannak a riasztó kapcsolóhoz, a fegyveres őrök pedig könyörtelenül tüzelnek. Ráadásul nemcsak Sam felfedezése vezethet kényelmetlen helyzetekhez. Ebben a játékban elsődleges fontosságú, hogy ne hagyjunk világos helyeken hullákat vagy leutótt embereket. Minden testet valami sötét helyre kell bepakolni, vagy ha nem találunk ilyet, akkor nekünk kell beszéltetnünk valahol. Szerencsére elég interaktív a környezet, így ha nem leljük a villanykapcsolót, többnyire a pisztolyunk is megfelel a célra.

Nem nagy hiba, de azt sajnos a PS2-változatban sem oldották meg, hogy a holttesteket cipelve lehessen ajtót nyitni. Amikor mondjuk be akarunk pakolni valakit egy félreeső raktárba, előbb le kell rakni a hullát. Ráadásul

most sokkal hamarabb becsukódnak az ajtók (a közönséges ajtók automatikusan bezárulnak mögöttünk), ezért még sietni is kell. Szó se róla, a becsukódás lerövidítése ennek ellenére inkább hasznunkra van, hiszen ha netán nem hullát tüntetünk el, hanem mondjuk el akarunk bújni abban a bizonyos raktárban, akkor jobb, ha mihamarabb bezárkózzhatunk.

A PS2-verzió szennazációs lett. Jómagam elsősorban abban kételkedtem, hogy a tökéletes fény- és árnyékhatásokat át tudják portolni PS2-re, de láss csodát! e tekintetben hiba nincs! Mint ahogy Xboxon: nemcsak a szereplők árnyékai vetülnek rá a terepre a fényforrások függvényében, hanem tereptárgyak árnyékai is a szereplőkre. A tüzeknél pedig még arra is futotta a PS2 erejéből, hogy a felhevült levegő szépen hullámozzon. (Ilyen nem volt Xboxon.)

Persze balgaság lenne azt gondolni, hogy nem kellett sehol visszavenni a grafikából. Először is a textúrák minősége lett gyengébb, és ezért minden egy kicsit fakóbb. Utóbbi jelző abból is adódik, hogy erősen lecsökkentették a fényforrások számát. Az árnyékeffektusok tehát megvannak, de egyszerre mindig csak egy árnyéket "kezel" az engine, és ezért rengeteg apró zug sötétségben marad. Ez még elviselhető, viszont az már a játszhatóság szempontjából probléma, hogy ezúttal sok olyan fényforrás van, amit nem lehet szétlőni.

Nagyon úgy tűnik, hogy erős memóriahiánnyal küszködtek az alkotók (nem is csoda), azonban dicséretükre legyen mondva: ezt szerencsére nem azzal orvosolták, hogy bárminek is csökkentették a színvonalát, hanem magukat a pályákat alakították át úgy, hogy begyömöszölhessék őket a PS2-be. Ennek eredményeként egyes szobák kisebbek lettek, leszűkítették a nagyobb csarnokokat, a kültéri helyszínek pedig lerövidítették. Érdekeség, hogy bizonyos részfeladatokat teljesen másféleképpen lehet megoldani, mint Xboxon. Például hiába keressük az olajfűtő-torony egyik létráját – nincs ott a "megszokott" helyen. Kicsit bonyolították a megoldáson, és csöveken kell átkapaszkodnunk a továbbvezető úthoz. Mellesleg az is szokatlan lehet, hogy utóbbi

helyszínen teljesen más napszakban kell ténykednünk – a lemenő nap helyett a hold világítja meg a helyszínt. A már meglévő pályák átkozmetikázása nagyon igényes munkára utal, de sajnos néhány pályaszakaszt teljes egészében kivágtak, és ez mindenképp hiányként jelentkezik. Az egyik letragikusabb veszteség a játékosok kedvencének számító CIA küldetés érte. Itt alaposan átirították a forgatókönyvet, ezért Sam egy ID kártya segítségével simán bejut a portán – így ahelyett, hogy a szakadó esőben, az udvarról kezdenénk, az emeleti szinten kapjuk meg az irányítást. Búslakodni persze azért nem kell túlzottan, mert ezt ellensúlyozandó a PS2-es Splinter Cell egy vadonatúj pályával buszkéldkedhet: a hóviharos Kola-félszigeten egy orosz atomerőműben kell zűrzavart keltetnünk.

A Splinter Cell így PS2-n is nagyon profi lett, mert nagyon nagy szakértelemmel igazították hozzá a gép képességeihez. Épp csak egy dolgot nem igazán érteni: vajon miért lett minden tekintetben könnyebb? Kevesebb az őr, a riasztások nem olyan veszélyesek, és ha mégis baj van, könnyedén leüthetünk mindenkit. Ezzel szerintem egy kicsit veszített a játék az értékéből, mert így "durr bele!"-módon lehet átmenni azokon a részekben is, amelyeknél Xboxon csakis lopakodva, ügyes cseleket kiagyálva lehetett boldogulni. Ha pedig már itt tartunk: a szétlöthetetlen fényforrások ugyancsak kedvezőtlenül hatnak a játékmenetre. Kevesebb lett a hely, ahova lepakolhatjuk a hullákat, illetve kevesebbet lehet trükközni. Volt olyan helyzet, ahol például Xboxon két megoldás volt, de – hogy stílszerű legyek – egy kilóhetetlen lámpa miatt az egyik most ki lett löve. Sajnos még egyes árnyékok hiánya miatt is csökkent az élmény. az alapnál poénos volt, hogy be lehetett állni a CIA-s eligazítás vetítésébe – most viszont "átmegy" rajtuk a fény.

A játék tehát veszített egy kicsit a fényéből, kicsit kibővült, kicsit más lett, de summa summarum még mindig a legjobb játék (a Metal Gear 2-vel karöltve) ebben a műfajban. Igazság szerint ha nem ismernénk az Xbox-változatot, semmi sem éreztetné, hogy ez "csak" egy átirat, mert ez még mindig egy nagybetűs JÁTÉK.

V.Z.
vzoli@ipma.hu



MELLETE

- Klassz küldetések, intelligens ellenfelek
- Egy vadonatúj PS2-pálya
- Az új távcső mindig jól jön

ELLENÉ

- Vajon miért kellett könnyíteni a játékon?
- Sok a szétlöthetetlen lámpa
- A CIA küldetésből sok minden kimaradt

PEREPUTTY

- Metal Gear Solid 2
Konami
- Tom Clancy's Splinter Cell
Ubi Soft
- Tenchu 3
Activision

ÖSSZETEVŐK

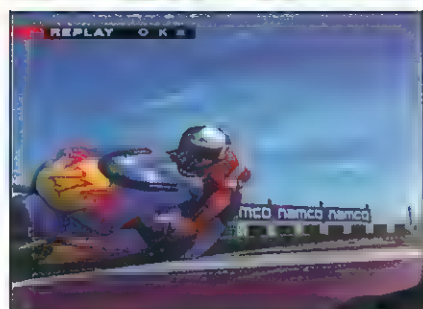
GRAFIKA	90
HANG	95
SZAVATOSSÁG	85

ÍTÉLET

94



➤ Ez aztán az őrütküzet!



■ „220 felett senki nincs veled...”

MOTO GP 3

TÍPUS: KIADÓ/FEJLESZTŐ: MEGJELENÉS: NTSC PAL

Az autóversenyes kategóriájában a Ridge Racer-sorozat tetemes mennyiségű rajongót szerzett a Namco számára, a cég gyorsasági motoros sorozata kezd hasonlóan jól bejáratott címmé válni. Elismerésre méltó, ahogy a fejlesztők egyre-másra csinosítják, bővíthetik a játékok, s ennek eredményeként minden évben újabb pályákön állhatunk rajthoz, és újabb érdekes kihívások várnak ránk.

Alapvetően persze a Moto GP 3 továbbra is az, amiről az előző két rész szolt: a gyorsasági motorbajnokság licenccelt mása, ahol 21 versenyző viaskodik egymással. A bajnokság amolyan fólhivatalos maderben folyik, tehát a Dorna Sports (a versenyt rendező szervezet) jóvoltából valódi motormárkakkal, sőt valódi versenyzőkkel téphetünk,

de az eredeti dolgokat a teljesség igénye nélkül építették be a játékba – alighanem a japán közönség szája szerint. Ugyanez a helyzet a pályákkal is, hiszen például még most, a harmadik epizódban is megvan Paul Ricard, annak ellenére, hogy a valóságban ott már rég nem rendeznek versenyeket.

A pályák mennyiségét illetően ezúttal sem kell csalódnunk a játékban. A legutóbb meg-lévő helyszínek (Suzuka, Paul Ricard, Jerez, Donington, Motegi, Mugello, Catalunya, Assen, Le Mans, és Sachsenring) mellé öt új pálya (Estoril, Brno, Philip Island, Sepang és Valencia sorakozott fel) – tehát immár háromszor annyi pálya van, mint az első részben. Ha már a fel-sorolásoknál tartunk, gyorsan essünk túl a vá-lasztható járgányok listáján is! Honda,

Yamaha, Suzuki, Proton, Aprilia, és Kawasaki típusú motorok nyergebe pattanhatunk, és ezek közül nem kevesebb, mint 41 típus szerepel a játékban. Ebből 12 már kezdettől fogva választható, de – ahogy már megszokhattuk – a komolyabb pilóták nevével fémjelzett gépeket jutalomként lehet megnyerni (A fent említett szám magába foglal továbbá pár Namco-gepet is, amelyek épp úgy a fantázia szüleményei, mint ahogy Klonoa járgánya volt az előző kiadásban.) A motorokat tuningolni sajnos ezúttal sem lehet, jóllehet műszaki finombeállításokra azért van lehetőség. Viszont kinézetre vadítóak – kívül-belül egyaránt. Belső nézetbe váltva a műszerfal keményen rázkodik, jeleznek rajta a műszerek mutatói, a plexin pedig tukró-zódnak a pálya szegélykövei. Ha pedig esik az

eső, akkor víz folyik le virtuális sisakunkon, ami kissé zavar minket a kilátásban.

A motorversenyesek sosem tartoztak a könnyen lemodellezhető dolgok közé, elvégre egy autóversennyel ellentétben a motorost animálni is kell, s ennek során egyrészt az emberi mozdulatok, másrészt a rá ható fizikai erők ábrázolása egyaránt szükséges. Még nehezebb a motor dőlésszögének, és ezzel összefüggésben csúszásának/tapadásának modellezése. A Moto GP 3 első pillantásra olyannak tűnik, mintha ez utóbbival nem sokat törődne, ám ez csak azért van, mert igen sok választási lehetőséggel kényeztetnek el minket. Nyilván az volt az alapkoncepció, hogy részesüljön mindenki sikerélményben, aztán amikor már túlságosan is egyszerűnek érzi a játékos a dolgot, mélyed-

➤ Talán nem csútká gázzal kellett volna itt kanyarodni





A hatodik helyért a csapattársával kell megküzdeni



Ha ez kidől előttem, akkor a Red Bull nekem fog szárnyakat adni

jen el jobban a sportág szépségeiben. Így ha esetleg már nagyon nagy királynak érezzük magunkat, nincs más teendő, mint bekapcsolni a szimuláció módot, és hamarosan akkorát perecelünk, hogy egy hét múlva találják csak meg az egónkat az alagsorban. A szimulációnál már egyáltalán nem elnéző a program az erős és hirtelen bedöntésekkel szemben. A gumí nagyon könnyen megcsúszik, majd amikor a gép fara túlzottan kimegy oldalra, egy pillanat alatt átóli a súlypont, és repülünk, mint a győzelmi zászló. Ebben a játékban tényleg érezni lehet a gépek erejét a motor minden rezdülésén. Aki már a valóságban is ült nagymotoron, az nyilván tisztában van vele, milyen az, amikor az ember a 200 km/óra feletti tempónál szó szerint hasítja a levegőt. A közegellenállás már olyan nagy, hogy az egész jármű rázkódik, és hirtelen irányváltoztatásra sehogy sem lehet rábírní a gépet – megy a maga útján. Véleményem szerint a Moto GP 3-nak sikerült eddig a legjobban visszaadnia ezt az állapotot egy konzoljátékban.

Szóval a fizikai modell egészen meggyőző, s ennek kitapasztalásához kiválóan alkalmas a Challenge-mód, melynél száz darab egyre nehezedő kihívás vár ránk. Kezdünk az alapoktól, majd fokozatosan juthatunk el a bonyolult manőverekig és versenyekig. Félreértés ne essék: az "alap" ebben a játékban nem egyetlen a nulla kihívással, úgyhogy bemelegítő feladatok nincsenek – rögtön a levesbe csapunk. Már a legelső, mindössze egy egyenes szakaszból álló versenyen is egy fontos tapasztalattal gazdagodunk:

ha fel akarunk zárkózni egy másik versenyzőhöz (majd persze azt meg is akarjuk előzni) bármiféle váltási technikánál többet ér, ha igyekszünk kihasználni annak a szélárnyékát. Előbb-utóbb azt a leckét is megtanuljuk, hogy a manuális váltás bizonyos tudási szintnél már elengedhetetlen. A legprofibbabbak továbbá finomíthatják is (vagy inkább bonyolíthatják?) az irányítást, hiszen az Advanced Controls menüpontnál arról is gondoskodhatunk, hogy magunk változtassunk a motorosunk súlypontján, illetve külön kezeljük az első és a hátsó féket. Ha nem áll kézre, a teljes gombkiosztást is átkonfigurálhatjuk, amin belül használhatjuk a gombok analóg funkcióit is, vagy akár a jobb analóg kart is a gyorsításhoz – a lehetőségek skalája minden igényt kielégít.

Igaz, mindez már nem újdonság. Mint ahogy a játék hat üzemmódja sem az – mert persze nem csupán a Challenge-módban indulhatunk el. A menu mondhatni konvencionális. Önálló futamokon indulhatunk egy kiválasztott pályán, amennyiben az Arcade-módot választjuk. Három nehézségi fokozat lehetséges – mint amúgy valamennyi módban –, jóllehet a Hard fokozatnál nem is annyira a többiek lesznek jobbak, hanem inkább a vezetéshez nyújtott segítségek szűnnek meg (tudniillik a legkényesebb fokozaton még a fékezés feladatát is átvállalja a játék). Ha a Season-

módot választjuk, egy tetszőleges csapathoz beállva egy teljes versenyidényen próbálhatunk a dobogó tetejére felkerülni. A futamok sorban következnek, és az idény végén pontozásos rendszerrel dől el a győztes kiléte. A Time Trial-módnál ezzel szemben szellemmotoros lesz az ellenfelünk. A szellem lehet a legjobb köreredményünk mása, de választhatunk már alaphoz meglévő szellemmotorosok közül is. A Legends-móddal neves versenyzőkkel mérkőzhetünk meg, s ugyanúgy megválaszthatjuk a körülményeket, mint az Arcade-módban. Végül van természetesen multiplayer is, ahol vagy párbajokat vívhatunk más játékosokkal, vagy több fordulás versenyeken vehetünk részt. Újdonságként bevethető a multitap adapter is, amivel akár négyre is feltornázható a játékosok száma.

Amikor annak idején, még a PS2-korszak hajnalán az első Moto GP megjelent, őszintén szólva nem voltam elkápráztatva. Emlékszem, hogy ugyan tetszett a gyönyörű sima képfrissítés, tetszettek a visszajátzások, melyeknél olyan remek kameraállások voltak, mintha valóban emberi operátor készítette volna a felvételeket, de ugyanakkor a textúrák egyszerűsége kissé frusztrált. Maig nem tudom eldönteni, hogy vajon túl sokat vártam-e el egy új generációs motorversenytől, mindenestre egy biztos: mostanra már többet kéne kihozni a gépből. Márpedig a grafika színvonalja ugyanazon szinten stagnál. Hiába van ott a 3-as szám a címben, a pályák minősítésénél csak ismételni tudom önmagamot. Az öt új pálya nagyon jó dolog, de a helyszínek kidolgozása meglehetősen felületes. Mellesleg ha már itt tartunk: több mint öt új pálya van, ugyanis bizonyos kihívásokhoz (a Challenge-módban) egészen speciális útvonalakon kell végigszárguldanunk, amelyeknél meg egyáltalán nincs semmiféle kidolgozás. Az út a levegőben lóg, mint valami híd a semmiben...

Még az a szerencse, hogy a játék

tempója nem enged arra időt, hogy a terep miatt lelobozódjunk. A szimuláció módban minden idegszálunkkal koncentrálnunk kell, nehogy túl gyorsan menjünk bele egy kanyarba, s minthogy a pályáról leszaladva azonnal bukunk, szigorúan az ideális ívekben kell haladni. A sebesség megválasztása pedig nem is olyan egyszerű, lévén a féktávok egészen realisztikusak. A játéktérmekekben edződött játékosoknak úgy tűnhet, mintha nem akarna lassulni a járgány.

A motorok zúgása talán nem teljesen olyan csengős, mint az igazi gépeké, de azért rendben van. A zenéket viszont csak azok fogják élvezni, akik a techno hangzásért rajonganak. Ha valakinek nem jön be a dolog, számos opció között természetesen megtalálható a zene lehalkítása is, de arra is van mód, hogy másik számot válasszunk – persze csak a műfajon belül.

A visszajátzások nézetei már hagyományosan nevezhetők kiválóknak. A pálya menti operatőrök teljesen valóságban – kissé remegő kézzel – fókuszálnak rá a dolgokra, a szegélyköveknél rögzített fix kamerákat szinte elsodorja a motorosok menetszele, borús időjárásnál pedig a kamerák lencséjén is nyomot hagynak az esőcseppek. Amennyiben egy izgalmasabb menetet meg akarunk őrizni az utókornak, úgy a visszajátzás el is menthető.

Most, hogy nagyjából minden lényeges elemet kiveséztem, visszaolvasva az eddig leírtakat furcsa érzésem támadt: e cikknek a 90%-a akár a Moto GP 2-ről is írható volna. Mi tagadás: nincs ebben a játékban se új üzemmód, se új opciók. De tulajdonképpen nem is hiányoznak. Éppen elég az új 100 challenge-et broznak, ezüst, majd arany fokozatra teljesíteni, s ezzel a sportág igazi hírességeit is megnyitni, továbbá speckó motorokat, vagy fényképeket megnyerni. No és persze az öt új pálya is elégedettséggel tölthet el minket. Sebb tehát nem lett ez a játék, de a tartalom ismét bővült annyival, hogy érdemes legyen ezt a kiadást is beszerezni.

V.Z.
vzoli@ipma.hu



MELLETE

- Öt új pálya
- 100 db ügyességi feladat
- Négyjátékos mód

ELLENÉ

- Tuning helyett csak finombeállítások vannak
- A pályák nem túl igényesek
- A zenék ismét felejthetőek

PEREPUTTY

- Extreme-G 3
Acclaim
- Moto GP 3
Namco
- Riding Spirits
BAM! Entertainment

1-4 játékos NTSC

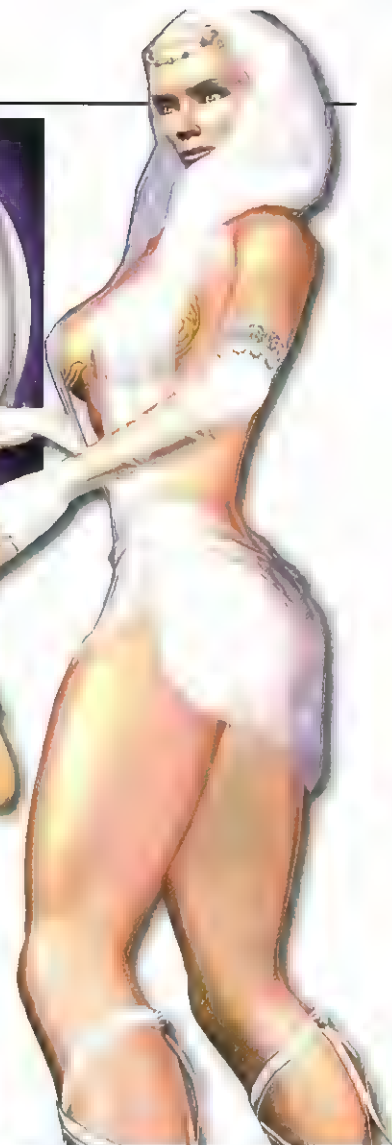
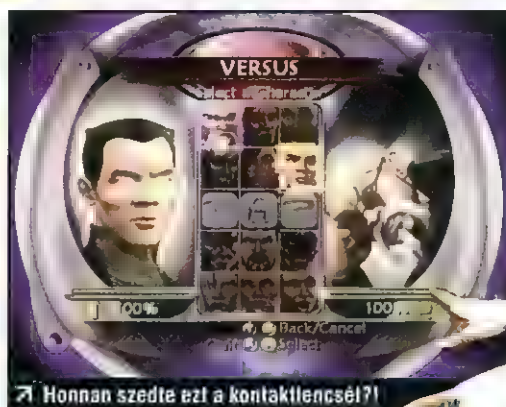
ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	70
HANG	75
SZAVATOSSÁG	80

WWW.NAMCO.COM

ÍTÉLET

84



▶ Minden nő a lábaink előtt hever

■ Kis zűr, Nagy-Kínában

TAO FENG FIST OF THE LOTUS

TÍPUS KINCSEKES KIADÓ MINDENKI FEJLESZTŐ STÚDIO U RANTE MEGJELENÉS 2003.07.20. NTSC 2003.07.20 PAL



A konzolos játéktípusok rangsorában a verekedős játékok kétségtelenül előkelő helyet foglalnak el. Talán ezek azok a programok, melyek a haverokkal töltött maratoni konzolos partikon legtöbbször előkerülnek. Dead or Alive, Tekken, Virtua Fighter, Mortal Kombat, Soul Calibur – mind-mind olyan nevek, melyek örökre beírták magukat az emlékeztünkbe. Manapság, ha a műfaj sztárjairól beszélünk, akkor leginkább ezek folytatásai jöhetnek szóba, újoncok csak nagyon nehezen furakodhatnak közéjük. A Tao Feng története érdekes: a Mortal Kombat szülőatyja, John Tobias gondolt egy nagyot, és újdonsült fejlesztőcsapatával belevágott

egy Xbox-exkluzív számító bonyós program készítésébe, mely kezdeti reményeik szerint beállt volna a kategória halhatatlanságainak sorába. A Studio Gigante emberei végül számos olyan újítást csempészték a Tao Fengbe, amelyek valóban a nagyok közé emelhetnék – ha néhány érthetetlen melléfogással nem sikerült volna elbaltáznuk az egész programot. A történet egy alternatív világban játszódik, ahol az Egyesült Államok területe jóval kisebb, és (az anyaországtól függetlenül) Új-Kína fekszik az észak-amerikai kontinens nyugati részén (Kalifornia, Oregon, Washington, Nevada, és Idaho államok területén). A sztori két, ősi kínai szekta közötti több száz éves, ősi ellentétén alapul. Míg a Pale Lotus emberei a harmónia és a békesség útját vallják, addig a Black Mantis tagjai ennek szöges ellentétét képviselik. A sztori szerint a régi küzdelem most felerősödött – mindkét oldal ősi tabló birtokosa, melyek felfedik hollétét a Pale Lotus templom ősi kincseinek. Állítólag a kincsek birtokosa üzletet köthet az istennel,

és a halhatatlanság birtokosa lehet. A Yang tabló birtokosa teljes joggal a Pale Lotus, a Yin tabló viszont gonosz erők a Black Mantis kezére játszották. Mindkét fél tehát a másik erekléjére pályázik – hogy ki fogja végül megszerezni, az pedig innentől rajtunk múlik... A játékmódok között a szokásos szerepelnek, semmi újdonsággal nem találkozhatunk. A Versus menüpont az egy-, vagy kétjátékos, tét nélküli meccseket rejti, ahol szabadon választhatunk pályákat. A történetet a Quest módban játszhatjuk végig, ilyenkor a helyszínek meghatározott sorrendben következnek, és minden küzdelem előtt a szereplők előadnak egy néhány mondatos párbeszédet. Survivalben csak egy életünk van, folyamatosan érkeznek az ellenfelek, és a cél, hogy minél többet legyőzzünk közülük. Team Battle módban több szereplőt is választhatunk, felváltva kell őket végigvezetni az ellenfelek hadán. A mindenki számára ismerős Tournamentben pedig a bajnokságban kell felverekedni magunkat a dobogóra.

▶ Az örök világosság fényeskedjék néked!



▶ Biztosan egy múzeumi tártat az ideális küzdőterep?





Friss, ropogós

Tobias jól ismerte fel a helyzetet, hogy egyedi ötletek nélkül manapság lehetetlen feltérni a műfaj nagyjai mögé. Így a játék egyik legjobb újítása a sérülések modellezése lett: verekedés közben harcosunkon meglátszanak a sebek, a véralfutások és a ruhája is elszakadhat. Ha hosszabb ideig folyamatosan védjük az ellenfél ütéseit és rúgásait, akkor a karunk is megsérül. Ilyenkor már nem tudunk normálisan védekezni, támadásaink pedig 50%-kal kevesebbet sebeznek.

Az interaktív környezet már nem számít ekkora innovációnak, hiszen a DoA 3-ban és a Tekken 4-ben már találkozhattunk vele, de itt nagy szerepet szántak neki, és nagyon büszkék is rá a fejlesztők. Ezt úgy kell elképzelni, hogy nem egy kör alakú arénában küzdünk, ahol szinte csak a háttérrel mások, hanem a hatalmas, szabálytalan formájú pályákon különböző tereptárgyak között mozoghatunk, amelyeket felhasználva nagyobb sebességet érhetünk el. Például ha egy oszlop közelében bunyózunk, akkor arra felkaspaszkodva erősebb lesz a rúgásunk. Ha valamelyik szereplő elesik, akkor a berendezések (padló, lépcső, dobozok, játékautomaták) összetörnek, és így akár a teljes pályát is lerombolhatjuk. Különösen igaz ez a múzeumi helyszínre, ami dugig van kisebb-nagyobb vitrinekkel, festményekkel és üvegablakkal. Akár a falat is felhasználhatjuk támadáskor, ugyanis egy speciális kombó segítségével hősünk – a Mátrix egyes jeleneteit megszerző módon – a falról elrugaszkozva rúgja le az ellenfelet.

Erdekességnek számít a Chi alkalmazása is: ez tulajdonképpen egy speciális támadási forma (vagy nevezzük inkább varázslatnak), melyet nem használhatunk fel bármikor, hanem meg kell várnunk, amíg a feltöltődésért jelző csík eléri a maximumot. Ez nem magától kúszik felfelé, hanem különböző kombókkal tudjuk növelni, viszont ha veregetett szenvedünk egy menetben, akkor teljesen elveszítjük a Chinket, és így viszonylag nagy hátrányba kerülünk.

Említést érdemel még a meccsek lebonyolítása: más verekedős játékokkal szemben itt

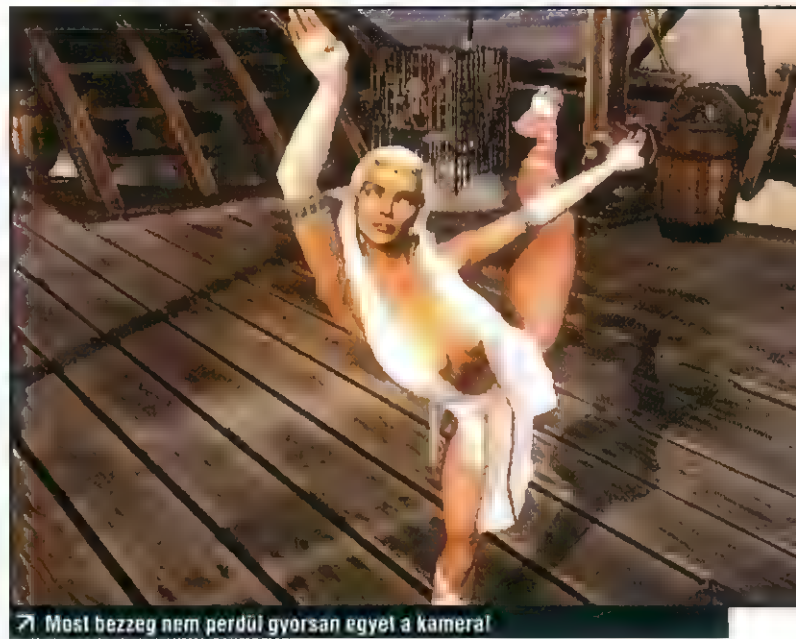
nincs óra; ha itt elfogy az életért jelző csík, akkor az emberünk néhány másodpercre összeroskad, majd egy új menetet következik, amelyből összesen hárommal kell megnyerni a végső győzelemhez.

Összesen 12 karakter közül választhatunk, mindkét szektából 6-6 ember képviselteti magát. A szereplők egytől-egyet más és más harcművészetet használnak. Van, aki a Tae Kwon Do, vagy a Tai Chi mestere, akad olyan, aki a Tigris, vagy a Sarkány technikát kedveli, és természetesen a jó öreg Kung Fu, és az utcai harcmódor sem maradhatott ki a sorból, így a szereplők közt mindenki megtalálhatja a neki legszimpatikusabbat, majd – a DoA3-hoz hasonlóan – két ruha közül választhatja ki a kedvencére legjobban passzoló.

Sajnos azonban a harcosok közti egyensúlyt nem sikerült tökéletesen kiegyenlíteni. Emiatt egyes karakterek különösen erősek, míg másokkal szinte lehetetlen megnyerni egy-egy meccset. Főleg az 5 női szereplőnél figyelhető meg ez a jelenség, ugyanis a játékból szereplő hölgyeknek viszonylag hosszú a lábuk (minden játéklánynak hosszú a lába!), így a rúgásaik meglehetősen erősek. Ezért ha folyamatosan rugdossuk velük az ellenfelet, akkor annak rövidesen megsérül a karja, és így már nem tud minket hatékonyan támadni. Viszont nekünk ennek hatására összegyűlik a megfelelő Chi pontunk, és ezzel a módszerrel pillanatok alatt leverhetünk bárkit.

A bevezetőben már említett másik bosszantó hibát a karakterek animációjában kell keresni. Tulajdonképpen kevés az animációs fázis, és így túl gyorsnak tűnnek az ütések és rúgások. Emellett negatívként könyvelhető el az a jelenség is, ami főleg a gyengébb akciófilmekből lehet ismerős: a főhős lába, vagy keze több centiméterre zúg el a másik felett, de ennek a fordítottja is tapasztalható, azaz az ellenfél testébe „beleépül” az öklünk, vagy a lábfejünk. Sorolni még lehetne, de a lényeg az, hogy ezt a részt a másfél évvel korábban megjelent Dead or Alive 3-ban sokkal aprólékosabban dolgozták ki.

Az első néhány menet után valószínűleg dühösen állunk majd fel a tévé előtt, ugyanis az



71 Most bezzeg nem perdül gyorsan egyet a kamera!

irányítást marha nehéz megtanulni. Hiába van Training, ahol akár lépésről lépésre gyakorolhatjuk be mesterünk segítségével a mozdulatokat, harc közben annyira gyorsan történik minden, hogy a gép ellen nem lesz időnk komolyabb kombókat alkalmazni. Ezen kívül további hajhullást okozhat, hogy a mesterséges intelligencia könnyű fokozaton is nagyon erős, és agresszív – már amíg ki nem ismerjük a gyenge pontjait. Folyamatosan kombókkal támad minket, illetve rendszeresen kihasználja a terep adta lehetőségeket.

A hangok különösen élvezetesre sikerültek, részben a Dolby Digital 5.1-es technika nagyszerű kihasználásának köszönhetően, de egyáltalán nem kell ahhoz profi hangrendszer, hogy feltűnjene a nagyszerűen kidolgozott hangeffektek, egy sima sztereó TV hangszóró is tökéletesen megteszi. A zenékről viszont már nem mondható el ugyanez – van ugyan néhány fulbemászó dallam, de a többség csak az átlagos, gyorsan felejthető szintet képviseli.

A grafika szintén ezt a kettősséget tükrözi: míg a szereplők a bump-mapping technológia alkalmazása miatt baromira jól mutatnak, addig egyes helyszínek az elnagyolt munkának köszönhetően rémesen festenek. Utóbbira jó példa az egyik utcai pálya, ahol a háttérben lángoló tartálykocsi szinte az előző konzolgeneráció grafikai szintjét feszegeti, ugyanakkor a kung fu oktatóteremben található paraszak izzásától még a levegő is fodrozódik.

A verekedős játékokban általában nélkülözhetetlen kellék a ver ábrázolása. Itt a beállítások menüben lehetőség nyílik ki-, illetve bekapcsolni, de harc közben néha zavaró tud lenni, hogy a földre fröccsenő vérfolt néhány másodpercen belül elhalványodik, majd eltűnik. Ha a hónapokkal ezelőtt kiadott Mortal Kombat: Deadly Alliance-ban sikerült ezt a jelenséget kiküszöbölni, akkor érthetetlen, hogy itt miért nem voltak képesek rá.

Hasonló idegesítő hiba a hirtelen kameraváltás is, ami akkor talán érthető volna, ha éppen valamelyik tereptárgyat takarna, de sokszor teljesen véletlenszerűen ugrik át szembe az „operátor”. Így, ha bal oldalon voltunk, akkor

jobbba kerülünk, illetve fordítva, ami rögtön egy pár másodperces fejtélenséget okoz az irányok megváltozása miatt.

A Tao Feng nem rossz játék, de őszintén szólva, az előzetes hírverésből kiindulva én sokkal profibb programra számítottam, s titkon reméltem, hogy felkuzzli magát a kategória nagy nevei közé. A hibái miatt viszont megmaradt egy átlagos verekedős játéknak, melyet csak a műfaj igazi rajongóinak tudok ajánlani. Aki még csak most ismerkedik a verekedős játékokkal, az inkább a Dead or Alive 3-mal, vagy a Mortal Kombat: Deadly Alliance-szel tegyen egy próbát.

Castor
castor@ipma.hu



MELLETTÉ

- Széttörhető, interaktív környezet
- Nagyon jó a különböző sérülések modellezése
- Jól kidolgozott harcosok

ELLENÉ

- Gyenge animációk
- Idétlen kamerakezelés
- Túlságosan gyors a harc

PEREPUTTY

- Dead or Alive 3
Tecmo
- Mortal Kombat: DA
Midway
- Tao Feng
Microsoft

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	80
HANG	74
SZAVATOSSÁG	65

ÍTÉLET

71

1-2 játékos NTSC WWW.-COM



■ Egy kicsit megkopott a fényezés – vagy nem is volt soha?

LOTUSCHALLENGE

TÍPUS: AUTÓFUTÁS KIDŐ: KODAI FEJLESZTŐ: KODAI ENTERTAINMENT MEGJELENÉS: 2003.04.01. NTSC 2003.3.21. PAL

A Lotus Challenge névvel még valamikor a PlayStation 2 ifjúkorában találkozhattunk először, ugyanis ez a program eredetileg a Sony konzoljára jelent meg, lassan több mint két évvel ezelőtt. Azonban az angol Kuu Entertainment (Az Xbox-robantó haverjaink! – a szerk.) fejlesztőcsapat úgy gondolta, hogy egy nagyobb grafikai ráncfelvarrást követően újra piacra lehet dobni, ezúttal a Microsoft és a Nintendo gépeire. Úgy látszik, néhány autógyártó kezd felismerni, mégsem jó ötlet az a hozzáállás, hogy a kisebb csapatok számára megfizethetetlen összegeket kérnek el a licenckért, és foggal-körömmel ragaszkodnak a négykerekűik törhetetlenségéhez – hanem bizony oda kell figyelni a játékosok méretes táborára, és néha engedélyezni egy-egy olyan alkotást, mely az adott márka történetét mutatja be, rengeteg új és régi járgánnyal, valamint kedvünk szerint zúzható kaszt-

nikkal. Néhány hónappal ezelőtt egymást érték a bejelentések, melyek szerint egyes autómárkákra és a történetekre alapuló programok látnak napvilágot (Mercedes, Lotus, Lamborghini). A múlt havi számban tesztelt Mercedesek konzolos reinkarnációi sajnos nem nyújtottak megfelelő teljesítményt, így hát nagy reményekkel vártuk a következő delikvens érkezését.

Az előzetesen kiadott képek alapján úgy tűnt, hogy a fiúk valóban rendesen csiszoltak a grafikán, de a sajtóközlemények nem szóltak arról, hogy a PlayStation 2-változat nagy hibáját, a gyenge irányítást sikerült-e kijavítaniuk. Sajnos azonban már az első néhány kör alatt észrevehető, hogy a kocsik kezelhetősége szinte teljesen maradt a régiben, emellett meglepően ügyes képlapok dolgozhatnak a csapatban. A grafika egyes helyeken már-már méltatlanul gyenge az Xbox tudásához, és az új effektek ellenére a texturák még min-

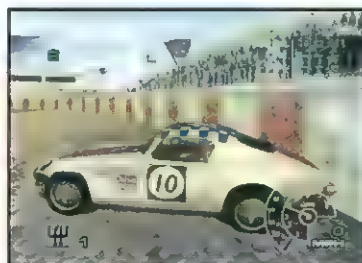
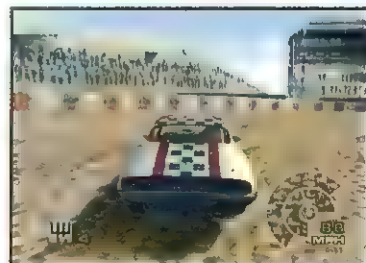
dig a két évvel ezelőtti állapotokat tükrözik. Hiába tükröződik valós időben a fényezés, ha a pályák szélén lévő tereptárgyakra tekintve legszívesebben rögtön a betonfalnak hajtanánk. A felhőkről, meg a fákról már nem is beszélve – olybá tűnik, mintha a grafikus srácok sosem hagyták volna el a stúdiót, hogy kiránduljanak egy jóízűt... Még rosszabb a helyzet kétjátékos módban, ugyanis az akadástmentes képráncítás érdekében erősen le van butítva a grafika, amely így valóságos kis nosztalgiahullámot kelt, a PS-es és N64-es időköt idézve. Viszont nagyon jó ötlet, hogy a kamera pozíciója külső nézetben a sebességtől függően változik. Ezt úgy kell elképzelni, hogy gyorsításkor távolodik a nézőpont, fékezőskor pedig a „törhetetlenség hatására” előrebukik.

A sérülések modellezése figyelemremélto. Annak ellenére, hogy a járgányok nem törnek élethűen, meglepően sokféle dolog történ-

het velük: kitérhet a szélvédő és a lámpa, megkarcolódhat és behorpadhat a borítás, leszakadhatnak különböző alkatrészek, nyolcas keletkezhet a kerekekben, illetve akár el is veszíthetjük azokat. A kerekek sérülései az irányíthatóságra is hatással vannak – ha nekikoccanunk valaminek, és megsérül a futómű, akkor oldalra húz a kormány. Már az előző verzió is azzal a gyermekbetegséggel küzdött, hogy az analóg kar túlságosan érzékeny volt a fordulásoknál, és ez a helyzet most is ugyanúgy fennáll. Így néha előfordulhat, hogy egy egyenes szakaszon próbálnánk korrigálni az irányt, de ehelyett úgy elszállunk, mint a győzelmi zászló. Ha pedig kicsúszunk a fűre, vagy a kavicságyra, akkor olyan érzésünk van, mintha csak jégpályára futottunk volna.

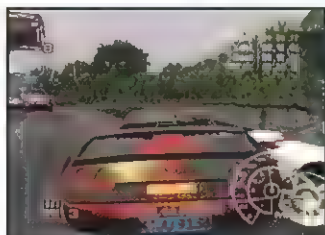
Az első futam után jön az újabb feketeleves – a visszajátszásba nem tudunk beleszólni, nem változtathatjuk meg a kameranézetet,

■ Elég kényelmes sport az autós foci





7 Holmi vasúti sorompó minket nem állíthat meg!



7 Picit talán túlságosan is „ideálisra” sikerült a kanyarvétel íve

LOTUS TÖRTÉNELEM



7 Pilóta barátunkat máskor ne ültessük autóba...



nem választhatunk autót, és nem tekerhetjük előre/hátra a felvételt. Erhetetlen, hogy manapság képesek kiadni egy ilyen bakival „buszkelkedő” játékot. Ráadásul ha újra szeretnénk kezdeni az adott szakaszt, akkor valamilyen titokzatos okból ismét végig kell várnunk a „Loading” képernyőn szaladgáló csikot

A játékmódok közt a szokásos formákon (bajnokság, időmérő, normál verseny) kívül a legérdekesebb a Stunt és a címadó Challenge rész, amelyekben különböző speciális feladatokat kell megoldanunk. Ezek közt szerepel autósflóri, filmforgatás (ahol a száguldo tehervonat fölött kell atutgratnunk), dolgozhatunk reklámszakembereknek egy olajfűró-torony tetején parádézva, illetve a hivatalos Lotus-tesztpályán, a cég vezetői előtt is bizonyíthatjuk tehetségünket. Különösen tetszett, hogy ezeknél a feladatoknál folyamatos rádióösszeköttetésben állunk a rendezővel (a Challenge módban pedig a csapatfőnökkel), akik különböző instrukciókkal látják el minket, illetve – ha sokadszorra sem sikerül valami – a hajukat tépve ordibálnak velünk

Autókból először csupán néhány darab áll rendelkezésünkre, de ha sikeresen teljesítjük a bajnokság futamait, akkor virtuális garázsunkat összesen 37 masinával tölthetjük fel, melyek közt szerepel a régi klasszikusoktól kezdve a legújabb sportkocsin át, a Forma 1-es modellig minden lényegesebb típus. Bár még néhány, egyelőre csak tervezőasz-

talon létező autó jól jött volna (mint pl. a Mercedes-Benz World Racing esetében), mindenesetre biztosak lehetünk benne, hogy jó időbe fog telni, mire ezek közül mindet kiismerjük. A futamok összesen hat helyszínen zajlanak, ezek pedig London, a svájci Alpok, Arizona, Florida, Tokió, és a Lotus hivatalos tesztpályája Hethelben. Ezek közt vegyesen találhatunk versenypályákat, illetve normál utcai szakaszokat is, ahol forgalom is van. Utóbbiaknál sajnos a többi kocsit csak a szembejövő sávban közeledik, tehát nem kell előzgetni, és ha nem csúszunk át, akkor könnyedén megúszhatjuk baleset nélkül.

Nagyon tetszett az irányítóban lévő rezgő-funkció működése. Eddig nem sok helyen találkoztunk olyan érzéssel, mint a Lotus Challenge esetében, ugyanis a fejlesztőknek meglepően jól sikerült eltalálni a rezgéseket: ahogy adagoljuk a gázt, a kontroller egyre jobban rázkódik, vagy ha túl nagy a fordulatszám, akkor érezzük, hogy berezonál az egész kasztni (vagyis a kontroller), és még hosszan sorolhatnánk. Az eddigi Xboxos autós játékokra általában az volt a jellemző, hogy főleg csak ütközéskor használták ki a kontrollernek ezt a funkcióját, itt azonban végig remeg a kezünkben az irányító, ami nagyon meg tudja dobni a vezetés élményét. A hanghatások is egész jól sikerültek – nézetváltáskor megváltozik a motor hangjának mélysége, illetve az alagutakban is észrevehetően másképpen dübörög.

Az említett hibákon kívül nagyobb baj nincs a játékkal, úgyhogy ezektől eltekintve egy egész kellemes kis autóversennyel lehetünk gazdagabbak, ha beruházunk a Lotus Challenge-re. Persze közelébe sem ér olyan nagyoknak, mint a Gran Turismo 3, vagy – platformnál maradva – a Racing Evoluzione, de a rengeteg játékmódnak köszönhetően azért okozhat egy pár kellemes órát az autózás szerelmeseinek.



Castor

castor@ipma.hu

MELLETTÉ

- Változatos játékmódok
- Minden típust felvonultató autókínálat
- A kontroller rezgéskezelése első osztályú

ELLENÉ

- Gyenge grafika
- Túlságosan érzékeny irányítás
- Csak két játékos küzdhet egyszerre

PEREPUTTY

- Racing Evoluzione
- Infogrames
- Mercedes-Benz WR
- TDK Mediactive
- Lotus Challenge
- Xicat

1-2 játékos

PAL

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	60
HANG	75
SZAVATOSSÁG	81

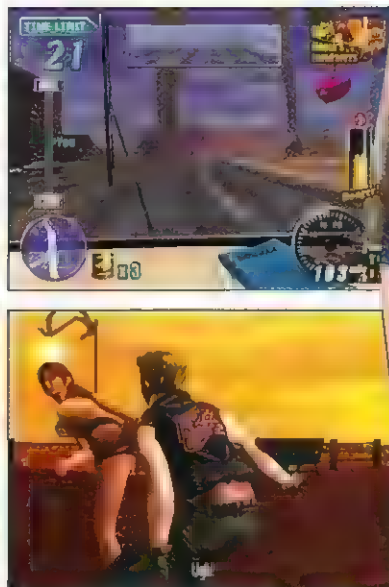
ÍTÉLET

74

WWW.XICAT.COM



Erre mondják, hogy ajtóstul ront a házba



■ Elsőbbségadás egyáltalán nem kötelező!

KING OF ROUTE 66

TÍPUS AUTÓVERSENY KIADÓ SEGA FEJLESZTŐ SEGA-AM2 MEGJELENÉS 2000. 08. 12. NTSC

Úgy látszik, a kamionos játékok kezdenenek önálló kategóriává válni az autóversenyeken belül: nemrég teszteltuk a Big Mutha Truckert (az isteni Momával), most pedig megérkezett az 18 Wheeler szerves folytatása, a King of Route 66 is. Érdekes, hogy az alapvetően az USA-ban játszódó, amerikai típusú kamionokat felvonultató, tehát klasszikusan helybéli témát feszegető játékok fejlesztői egyik esetben sem jenkik, a BMT fejlesztői ugyebár az angliai székhelyű Eutechnyx brigádja, a SEGA-AM2 pedig egy japán, elsősorban játéktérmi masinákat célba vevő csapat. Olyannyira, hogy a Kor66 pilótátlékjébe a játéktérmeiben már az Úr 2001. évében bepattanhattak a leendő kamionos-palánták. A majdnem két évre rá megjelenő, PS2-exkluzív játék szinte teljes egészében az arcade-portra épül, csak az otthoni konzolra fazonírozás mellett hozzácsaptak egy új játékmódot is (Queen of Route 66).

A Kor66 – pontosan a felmenőjének köszönhetően – a valóság talajától igencsak elrugaszkodott játékmennettel rendelkezik. Az, hogy egy hatalmas, többtonnás és bivalyerős járművet vezettünk, gyakorlatilag két szembevetendő dologban jelentkezik: szinte minden utunkba kerülő dolgot letarolhatunk, legyen az autó, kerítés, oszlop, reklámtábla, vagy akár egy kisebb ház, az – úgymond – vezetéstechnikánál pedig arra kell figyelnünk, hogy nem

olyan útemben gyorsulunk és állunk meg, mint egy személyautó, és persze a kanyarok vételének íve is sokkal nagyobb. Ezek persze nem túl nagy problémák, léven a fent említett zúzási lehetőségek miatt különösebb problémánk nem lesz: még a legvadabb ámokfutást is megúszhatjuk bármiféle komolyabb sérülés nélkül, sőt némelyik házba is gond nélkül be-síethetünk. Amennyiben valaki kevesellné az általa elért sebességet, egy menet alkalmával korlátozott számban (és ideig) használhatja a rendelkezésre álló nitró-befecskendezést is. A pályakon elszórvá különböző power-upokat nyálhatunk be, így plusz egy adag nitrot és a kék színű Route 66-embémakat. Mivel teljesítményünket pontszám helyett dollár-kötegekben számolja a program, így nem árt összeszedni az összes utunkba kerülő Route 66-plecsnit, minél jobb időt futni, és ahol lehet ugratni is egy jóízűt – ezekért a gép ugyanis bankokkal jutalmaz. Kétféle kameraállásból követhetjük az eseményeket, az egyik a felülről-hátulról követő optika, a másik pedig az egész pofás műszerfal-nézet.

A pályák vonalvezetése és felépítése – noha alapként valóságban is létező helyszínek szolgáltak – túlnyomórészt a fejlesztők buksijából pattant ki, erre bőven elég példaként felhozni a sok helyütt jelen lévő ugratókat és rövidítéseket, melyeket jobbra a legképtelenebb szakaszokra pakoltak ki (teszem azt, a házak

teteje között repkedhetünk, vagy egy óceánjáró fedélzetén seperhetünk végig) Helyszíni azok az államok és városaik szolgálnak, melyeken a legendás 66-os országút vezet át, persze ezek némileg leegyszerűsített formában jelennek meg. Ot sofőr közül választhatunk magunknak, szerepel köztük egy hamisítatlan cowboy, egy Barbie-babába öltött amazon, egy bennszülött amerikai indián, a szenegáli piacra is gondolva egy színes bőrű lazagyerek, és a fejlesztők előtt tisztelgvén egy motonázit japán szamuráj. Három alapvető tulajdonságukban térnek el egymástól, a sebesség (speed), a fordulékonyosság (torque) és a súly (weight) Az első kettőn nincs mit magyarázni, a harmadik pedig az ellenfeleink összetörésében bír jelentőséggel.

Ugyanis itt ellenfeleink is vannak, akik szintén az értelmiségi kamionos szakmát nézték ki a Pályaválasztási Tanácsadóból, sőt a készítőket még egy kis sztorit is rittyentettek, hogy megindokolják a köztük dúló harcot. Eszerint a gonosz és hataloméhes Tornado vállalat teljesen átvette az ellenőrzést a 66-os út felett, a békésen együgyű családi vállalkozásokat pedig kiszorították a szállítmányozási iparágból. A boltosokat verőemberek segítségével tartják rettegésben, a rivális sofőröket pedig rendszeresen leszorítják az útról. Persze mindaddig, ami becses személyünk nem tűnik fel a környéken...

A választható játékmódok száma bőséges. Az első a King of Route 66 mód, amiben tulajdonképpen egy sztorit játszunk végig – Illinoistól Kaliforniáig nyolc államon keresztül, 16 küldetésben kell jobbnak bizonyulnunk a Tornado sofőreinél. Kétféle feladattal fogunk találkozni: akad olyan, amikor a megadott időn belül kell leszállítanunk a szállítmányt, és lesz olyan, amikor egy (vagy több) ellenfélnél kell gyorsabbnak lennünk. Mintegy lazításképpen, egy-két esetben a vontatót gond nélkül kell csatlakoztatnunk a trélerhez – itt az idő mellett arra kell odafigyelnünk, hogy ne tolassunk túl nagy sebességgel, azaz ne károsodjék a szállítmány. Az ilyen feladatokat megelőzően egyébként egy-egy mellékszálba is belefuthatunk, azaz egy helyszínen két-három melő között kell döntenünk (ezek nehézségükben térnek el egymástól) Utolsó ellenfelünk maga Crown lesz, a Tornado vállalat főnöke, de az ő legyőzésével még nem teljesítettük 100%-ban a játékot, ugyanis ehhez az említett mellékszálak mindegyikét is le kell zárunk.

A konzol-exkluzív Queen of Route 66 módot természetesen nem arról szól, hogy ugyan-ezt adjuk elő Highway Cattel, az egyetlen női versenyzővel. Talán afféle egyszerűbb karrier-módként definíálom – arról van szó, hogy mindegyik államnak van egy királynője, nekünk pedig el kell nyernünk a hölgyemények kegyeit. Ehhez különböző feladatokat kell teljesítenünk, minden egyes államban hármat – tekintve, hogy nyolc állam ugyanennyi lánykaja vár meghódításra, így tehát kétfucatnyi pályán kell tulverekednünk magunkat. Mind-

Ha másért nem, a látványért mindenképpen érdemes végigszaladni a játékon



AMERIKA GERINCE

A legendás 66-os út, azaz egy, az Egyesült Államokat szinte teljesen átszelő közlekedési utvonallal ötlete eredetileg az oklahoma-beli Cyrus Stevens, és a Missouri állam Springfield városából származó John Woodruff ötlete volt. Előbbi "a 66-os út atyja"-ként is emlegetik, mindazonáltal a két uriember lobbizása addig nem hozott eredményt, míg ötletük nem esett egybe a nagyszabású nemzeti autópálya- és útépitési programmal. A Chicagóból induló és Santa Monicában (Los Angeles) véget érő úthoz a 66-os számot 1926-ban rendelték hozzá, a kialakításánál pedig alapként felhasználták a legelőbb, akkoriban már meglevő nyomvonalat. A tervek szerint az elszigetelt, mezőgazdasági jellegű területeket és kisvárosokat kívánták bevonni a gazdasági vérkeringésbe – ehhez az autópálya (ezzel együtt a teherautó-gyártás) robbanásszerű fejlődése is nagymértékben hozzájárult, erős alternatívát mutatva fel az addig egyeduralgó vasúti



szállítással szemben. Maga az utvonallal is kellemesebb kondíciókat kínált a teherautósofőrök számára – a déli vonalvezetés és a nagyrészt lankásabb vidék elviselhetőbb klímával és vezetéstechnikailag könnyebb tereppel járt együtt. Igazán híressé John Steinbeck 1939-es Erik a gyümölcs című novellája, és az egy évvel később ennek alapján készült, hasonló című Oscar-díjas filmalkotás tette – ezekben csak mint "Mother Road", azaz "Anyaut" emlegetik. Ezekben az időkben kisebbfajta helyi népvándorlás zajlott az USA-ban, kétszázezernél is több ember indult Kalifornia, azaz az ígért földje felé – épp ezért a 66-os út tradicionális közlekedési iránya keletről nyugat felé mutat. Maga az út 2448 mérföld hosszú (kb. 4000 km), nyolc államon és három időzónán halad át. A fejlődésre csak egy példa: 1926-ban csak 800 merfoldjét borította valamilyen burkolat, míg alig több, mint tíz évvel később már minden egyes métere fedett volt, otthonos és barátságos útmenti kis moteljei mindig tart karokkal vártak az utazókat. Az idő aztán elsuhant felette is. hivatalosan 1985-ben szüntették meg (a mai térképeken már nem is szerepel), de addigra már minden szakaszát modern, de személytelen autópályákkal helyettesítették. A kalandosabb utazók azért megtekinthetik egy-egy őregebb és elhanyagoltabb maradványt, és a vadregényes, öreg ut emléket számos film, dal, regény és klub őrzi (1960-tól 64-ig még egy tévésorozatot is futott Route 66 neven) – egy igazi amerikai pedig mindig is az anyautként, Amerika főutcájaként gondol rá.



egyikük különböző típusú feladatokkal halmoz el minket: lesz gyorsasági szállítás, a riválisok szétzúzása/megelezése, a városban szétzört drágakövek gyűjtögetése, vagy éppen egy robbanó rakomány detonáció előtti célba juttatása. Jutalmunk valamilyen debil, az államra jellemző nyeremény (egy évre elegendő pizza vagy steak, de kaptam helyi kuriózumként egy jókora meteoritot is), és egy kis műsorszám magától a királynőtől (ez valamilyen erotikus tánc, netán egy kevésbé gerjesztő dalocska előnéklése). Eredményünkötől függően itt is fizetség úti a markunkat, ebből a versenyek közt tuningolhatjuk a gépünket, illetve különböző power-upokat vásárolhatunk (nitrók, plusz másodpercek). Amennyiben a királynőnk minden kívánságát teljesítettük, egy giccses jelenet keretében mindegyikük bejelenti, hogy csatlakozni szeretne hozzánk – így a játék végére pontosan dupla annyi lánykát tehetünk a károkba, mint amennyi fénykorában alkotta a Spice Girlst (már ha volt nekik olyan...).

A Route 66 menüpont alatt nyolc minijáték kapott helyet (emlékmagyűjtögetés, autózás és társalk), és különböző színű érmékért szállhatunk harcba (aranytól a bronzig). A Rival Chase mód nevéhez híven arról szól, hogy a riválisunkat az adott versenyszakasz alatt teljesen tropára törjük, de az egyes versenyek után sajnos nincs lehetőségünk az állásmentésre. Ezekon kívül a VS-sel a szokásos multiplayer versengésben vehetünk részt, amely horizontálisan osztott képernyőn zajlik.

Összintén szólva, nem vagyok elájulva a prezentációtól, bár nem szabad elfeledkezni róla, hogy egy kétéves arcade-átrattal van dolgunk (nem számít – így jár, aki ennyit késik!). A grafika mondjuk semmivel sem rosszabb, mint a BMT-ben, de ezzel együtt sem egy nagy durra-

nás, egyedül a változatos és interaktív (értsd. lerombolható) terep tetszett igazán. Megemlíteném még a műszerfal-nézetet, ezek nagyon jópofák, főleg, hogy némi életet is vittek beléjük azzal, hogy bukkánóknál ugrik egyet az ablakban a kalap, vagy egy élesebb kanyarnál csúszkál az újság. Valós fizikáról jelen esetben nem ildomos beszélnünk, de azért érezni, hogy nem egy versenyautó ficánkol a kezünk alatt. Az irányítással semmi gondom nem volt, de egyébként a játék támogatja a GT Force kormányt is (szerintem feleslegesen, ide bőven elég a kontroller). A képregény-szerű, rajzolt karakterek jó fejek, a zene azonban semmitmondó, a szinkronhangok pedig egyszerűen botrányosak. A legnagyobb problémám a játékkal a túlságosan rövid játékidő. A King of Route 66 végigjátolása mindössze másfél órába kerül, a Queen – noha ez a legkomplexebb játékmód az összes közül – 5-6 óra alatt kivégezhető, a minijátékok elég gyengék, a Rival Chase pedig nem valami motiváló. Ebből a szempontból a BMT kétségkívül jobban sikerült a kereskedős, szállítós játékmóttal, még akkor is, ha ismerjük a KoR66 játéktérmi gyökereit. Az is nagyon szúrta a szemem, hogy majdnem egy percet töltöttem minden egyes menet előtt a gép – és maga a tényleges futam sokszor még harminc másodpercig sem tart. Még abban az esetben is újratölti a pályát, ha az már egyszer bent ficánkol a memóriában, és ez roppant bosszantó. Azt hiszem, a King of Route 66 – bár mindenben jobb, mint közvetlen elődje, az 18 Wheeler – nem érdemel erős közepesnél jobb érdemjegyet – manapság egy jó játéknek ugyanis nem két délutánig kell kitartania...

Kozi
kozi@ipma.hu

MELLETE

- Iszonyatosan összezúzhatunk mindent
- Sokféle játékmódban indulhatunk
- Pofás a vezetőfülke nézet

ELLENE

- Nagyon rövidek az egyes szakaszok
- Egyáltalán nem viselkedik élethűen a gép
- Nagyon hosszú a töltési idő

PEREPUTTY

- Big Mutha Truckers Empire
- King of Route 66 SEGA
- 18 Wheeler SEGA

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	71
HANG	62
SZAVATOSSÁG	58

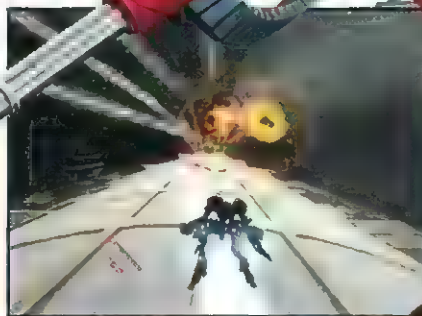
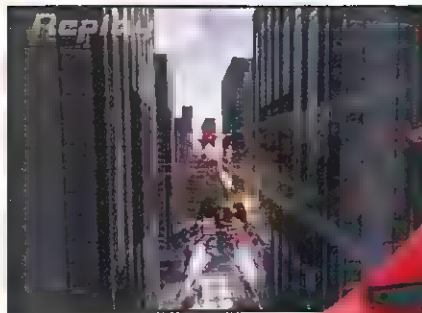
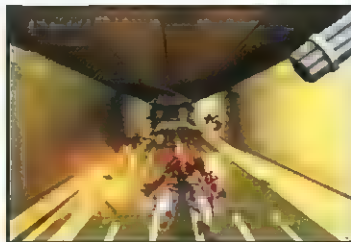
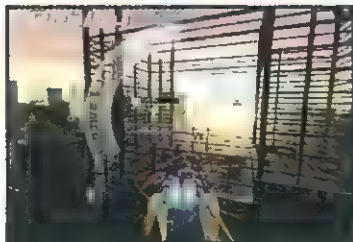
ÍTÉLET

67

1-2 játékos NTSC WWW.SEGA.COM



➤ Az irodaházakban nyilván Al-Kaidás robotoknak néznek bennünket



■ Ha elkaptak, azt bizony mechkeserüldő!

MURAKUMO

RENEGADEMECHPURSUIT

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ FEJLESZTŐ MEGJELENÉS

A nagyközönség az első videókat és képeket a 2001-es Tokyo Game Show-n pillanthatta meg a From Software készülőben lévő ónásrobotos játékról – és ezek alapján már akkor sejteni lehetett, hogy ez a játék érdekes egy alkotás lesz. Már az a bejelentés is hatalmas meglepetés okozott, hogy a Murakumo Xbox-exkluzív lesz – egyrészt még nem ismerhették a konzol eladási mutatóit, másrészt japán fejlesztőcsapatok nem túl sűrűn szoktak elkalandozni az amerikai konzol felé. Ugyanakkor a fejlesztő kiléte is felcsigázta a kedélyeket, a From Software programozói ugyanis már jó néhányszor bebizonyították, hogy értenek valamicskét a robotos játékokhoz – elég, ha a méltán népszerű és sokak által a legjobbnak tartott Armored Core-sorozatát említjük, amely PlayStationön és PS2-n is szép sikereket ért el.

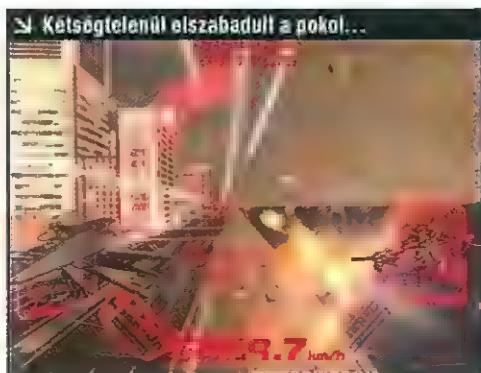
A japán eredetű fejlesztések jó szokásához

híven a Murakumo a felkelő nap hazájában már tavaly augusztusban megjelent és – az Xboxot nem éppen kitoró lelkesedéssel fogadó – japcsiknál egészen sikeres lett. Mint minden játékban, itt is van egy háttértörténet, amely során megideologizálják, hogy miért is kell rommá lőnünk a szegény szerencsétlen ellenfeleket. Eszerint Oliver Port városában járunk, valamikor a nem is olyan távoli jövőben. A város szinte minden szegletében nagy hatótávolságú mikrohullámú tornyokat állítottak fel, ezek segítségével használják fegyvereiket és közlekednek több száz km/h-s sebességgel a mekhák, illetve jelen esetben az A.R.K.-ok. A rövidítés az Artificial Reflexive Kineticoid kifejezést takarja, amit sem lefordítani, sem használni nem szeretnénk, ugyanis ebben a formájában egy kissé nehezen emészthető – maradjuk inkább egyszerűen a robotnál. A technikai fejlődés olyan mértékű, hogy néhány

újabb prototípus már emberi pilóta nélkül is képes szárnyalni a levegőben. A robotokat a városban ténykedő Lugnal elnevezésű cég fejlesztette ki és működteteti. Az alapjáraton ártalmatlan, rendfenntartást szolgáló A.R.K.-ok azonban egyre furcsábban kezdenek el viselkedni, és egy nap megkezdik a város pusztítását. Mivel a nagy harci potenciállal rendelkező robotokat csak hasonló képességekkel bíró társaik képesek megfékezni, a Lugnal villámgyorsan felállít egy ember irányította robotokból álló különleges osztagot, a Murakumot, melynek feladata, hogy levadászza a pusztítókat, és kiderítse, mitől is őrültek meg a békés „vasparipák”. Miután végignéztük a profi munkáról tanúbizonyságot tévő intro, indulhatunk is a harc-szintérre. Az egyetlen választható játékmód a történet végigvitele, a Scenario. Csapatunk kezdetben mindössze egyetlen főt számlál: a piros színű LX-55-ös Vanguard elnevezésű ro-

botot terelegető Gerald Rothschild lesz elsőként bevezethető hősnünk. A küldetések nem nevezetők bonyolultnak: ártalmatlanná kell tennünk az ellenséget, mielőtt elkövetne valami nagyobb galibát. Ez a gyakorlatban úgy néz ki, hogy a légtérben száguldozó üldözőbe kell vennünk egy A.R.K.-ot és hosszabb-rövidebb kergetőzéseink során (amelyekre ugyebár az alcím is utal) le is kell lőnünk. Nemcsak ő lesz az egyetlen, aki a pokorra kíván minket, a játékban való előrehaladásunkkal további, szintén robotok képeben jelentkező, kisebb ellenállásokba is ütközhetünk. A fő cél azonban mindig a kijelölt robot megsemmisítése lesz, a misszió az ő leszedésével válik befejezetté. A likvidálást pusztító erejű fegyvereinkkel érhetjük el, melyek között megtalálhatunk valamilyen sugáryaláb, rakéta, géppuska, vagy akár egy nagy hatótávolságú kilövőt penge is. Az első befejezett küldetés után megkapjuk a játékban szereplő összes (szám szerint öt) meglovagolható fémszörnyeteget. Mindegyik más és más tulajdonságokkal bír, a szokásos elosztásban: akad, amelyik gyorsabb, de nehezen irányítható, lesz lassú és halálos, van, amelyiknél a pajzs erőssége a legfőbb fegyvere és így tovább.

A játékmenet, azaz a vadászat első hallásra egyszerűnek tűnhet, és – őszintén szólva – a hetedik küldetésig az is. A gép rangsorát a nyújtott teljesítményünk alapján, és igen könnyedén osztogatja az A és az S besorolásokat (melyekre mondjuk a későbbiekben szükségünk is lesz). Azonban a játék második fele már cseppet sem ilyen egyszerű: egyre keményebb és szívósabb ellenfelek lépik el a várost, ilyenkor már érdemes



➤ Kétszögtelenül elszabadult a pokol...



➤ Hárman egy ellen? Nem szép, de hatékony!



➤ Remélem, az ördész nem látja mit művelek

típus: LX-55 VANGUARD
pilóta: GERALD ROTHSCILD
fegyverzet: elsődleges: géppuska
másodlagos: multifunkciós rakétalövedék

információ: Az egyetlen bevethető masina a játék elején. Nagyon jó a manőverező-képessége és meggyőző erejű a speciális támadása. Egyetlen hátránya, hogy kicsit lassú, de a játék elején ez a tulajdonság az irányítás elsajátítás végett inkább előny, mintsem hátrány.



típus: LX-55 LANCER
pilóta: CHRISTIE LINKATTEN
fegyverzet: elsődleges: plazmalövedék
másodlagos: szétszóródó sugárvető

információ: Az első küldetés befejeztével már választhatóvá válik (akárcsak a többiek). Másodlagos tűzerje igen hatásos, melynek jelentősége főként a 8. misszió után körvonalazódik. Jó a manőverezési képessége is, de a páncélzata sajnos elég gyenge.



típus: LX-55 EQUALIZER
pilóta: LEVIN KIRK
fegyverzet: elsődleges: páncéltörő
másodlagos: elektromos ágyú

információ: A tizedik küldetés után érdemes bevetni, mert vastag páncélja igen jól bírja a lövéseket, melyekre onnantól fogva rendre fel kell készülnünk. Robosztus felépítése miatt nem tartozik kifejezetten a mozgékonyabb kategóriába.



típus: LX-55 PALADIN
pilóta: DAVID NIVES
fegyverzet: elsődleges: shotgun
másodlagos: energiapajzs

információ: Kétségtelenül a legnagyobb testű gépezet, ezért strapabíró, ám meglepő mód meglehetősen gyors is. Nagy hátránya viszont, hogy lassan reagál az irányváltatásokra. A védőpajzs használatának a játék vége felé pedig nagyon fogunk örülni.

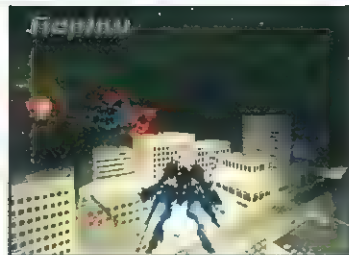


típus: LX-55 RAPIER
pilóta: LISA WAKURA
fegyverzet: elsődleges: hipervibrációs pengék
másodlagos: pulzárs rakétalövedék

információ: A Vanguard után talán a második legjobb és legokosdálabb gépezet. Hihetetlenül gyors, mégis viszonylag jól irányítható, bár a hirtelen kormánymozdulatokra egy kicsit lassan reagál. A nagy hatótávolságú, kilőhető pengéinek köszönhetően messziről is könnyedén eltalálja az ellenséget.



Valakinek itt tengernyi problémája akad!



lesz, sőt muszáj bevetni a többi csapattagot is. Valamire azonban nagyon oda kell figyelnünk – mégpedig a követési távolságra. Ha ugyanis nagyon messze kerülünk az ellenségtől, netán eltevedünk, akkor menthetetlenül vége a küldetésnek. A porrá zúzásra váró alany útvonalát mindenkeppen ki kell tapasztalni, a játék második felétől kezdve ugyanis szinte biztosra veszem, hogy elsőre senki sem tudja megoldani a rá kirótt feladatokat. Amennyiben teljesítettük a 17 küldetést, akkor válnak elérhetővé a további opciók is. Először is kapunk egy új robotot, az LX-30-ast, ezenkívül a Free Mission modot, amelyben a már teljesített pályák bármelyikét választhatjuk, illetve – ha sikerült minden küldetést A vagy annál jobb rangsorolással teljesíteni – akkor játszhatóvá válik az Expert Mission is. Itt 10 újabb misszió vár ránk, értelemszerűen nehezebb fokozaton. Ha ezeken is tulverekedtük magunkat, akkor egy speciális képgaléna a jutalmunk. Fanatikusok megnézhetik a 2001-es Tokyo Game Show-n bemutatott elkepesztő videót is, ám ehhez végig kell nyomni az Expert mód minden küldetését, még hozzá SS rangsorolással – ehhez mindenkinek kellemes szórakozást kívánok...

Elemezzük egy kicsit a játék technikai tudását! Az biztos, hogy a Murakumo az eddigi leglátványosabb robotos játék, ehhez kétség nem férhet. A képráfrésítés észlelően gyors: az embernek tényleg megvan az az érzése, hogy közel 800km/h-s sebességgel száguldozik az egészen szép nagyvárosi terep felett, a Takashi Aoyagi által tervezett robotok pedig csodálatosak. A lövések és a robbanások szintén nagyon látványosra sikerültek, az általuk keltett hőhullám egy speciális effektnek köszönhetően szemmel is érzékelhető. A törési modell is nagyszerű, gépünk amortizálódása több szakaszra osztható: néhány bekapott lövés hatására a páncélzat

elkezd rongálódni, majd meglazul és leszakad, a későbbiekben elkezd lángolni a vázszerkezet, míg végül robotunk szinte teljesen irányíthatatlanná válik és felrobban. A pályák feleltése annak ellenére változatos, hogy mindvégig Oliver Portban járunk – kergetőzhetünk a felhőkarcolók között, alagutakban vagy akár a tenger felett. A tereptárgyak szinte mindegyike szétlőhető, a hidak lábai, a tornyok, az épüetek és minden egyéb objektum kedvünkre „átszabható”. A Dolby 5.1-es hangzás is hatásos, a mögöttünk becsapódó lövedékek, illetve az előttünk haladó ellenfél hajtóműjének süvítése egyaránt nagyszerűen szól!

Persze azért minden nem tökéletes, lévén ilyen játék nincs – pár kisebb hiba akad a Murakumóban is. Ennek számít például a sztori-mód rövidsége. Keves a pálya – igaz, ezek kellőképpen megizgatják a játékost, de az AC3-ban azért jóval több küldetésben tették próbára az idegeinket. Szomorú az is, hogy mindössze öt robotot tudunk irányítani (illetve hatot a megnyerhető LX-30-assal együtt), ez sajnos kevés. Nem valami nagy szám az sem, hogy feladatunk mindössze abban merül ki, hogy követjük az ellenfelet, aztán szétlőjük. Persze, erről szól a játék, de igazán meg lehetett volna spékélni a dolgot egyéb feladatokkal is, netán néhány titkos küldetéssel. Hibái ellenére talán az eddigi legjobb és legszebb robotos játékot tisztelhetjük a Murakumóban (legalábbis Xboxon). Még azt is megkockáztatom, hogy a From Software eddigi legjobb alkotása (Reiker szerint ugyan az AC3 trónja megkérdőjelezhetetlen, de az azért egy kicsit más stílus). Ezek után már csak abban reménykedem, hogy a folytatás sem marad el, mert ez a játék megérdemel egy következő részt.

Z.G.
 corgan@freemail.hu

MELLETTÉ

- A száguldás élménye fantasztikus
- Igényes videók és grafikai megvalósítás
- Ha belekóstoltál, nem tudod abbahagyni

ELLENÉ

- A sztori mód meglehetősen rövid
- Kevés kipróbálható robot
- Alapvetően ez csak egy sima shooter

PEREPUTTY

- Murakumo
 Ubi Soft
- Phantom Crash
 Phantagram
- Robotech Battlecry
 TDK

ÖSSZETEVŐK

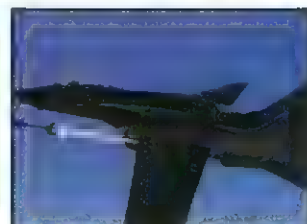
GRAFIKA	87
HANG	84
SZAVATOSSÁG	76

ÍTÉLET

83



▶ Milyen fotogén a farkam! (Az a „függőleges vezérsík”, te fark! – a szerk.)



■ Felszállóágban van-e a SEGA?

AERO ELITE COMBAT ACADEMY

TÍPUS SZIMULÁTOR KIADÓ SEGA FEJLESZTŐ SEGA-AM2 MEGJELENÉS 2000.03.12. NTSC

Alig hiszem, hogy létezik olyan ember, akinek ne izgatná a fantáziáját a repülés. Ezzel a képességgel ugyan fajunkat nem áldotta meg a Teremtő, de az emberi természetből eredően ősidők óta vágytunk a szárnyalásra. No, persze elég volt csak felepíteni az égre, hogy láthassuk, a legcsúnyább madár is milyen kecsességgel hasítja a levegőt. Az alkotó értelem viszont nem ismer akadályokat: amikor a tudomány kezdte felfedni titkait, a repülés egy misztikus valamiből hamarosan célponttá vált – kutatások, vadabbnál-vadabb ötletek és kísérletek célpontjává. Az első repülőgéptervrajz az univerzális zseni és polihisztor, Leonardo de Vinci nevéhez fűződik az 1500-as évek elejéről, aki egy gépet madárszárnyakkal ábrázolt. Majd háromszáz évvel később, 1783-ban a Montgolfier-fivérek már embert is a magasba emeltek hőlégballonjuknak köszönhetően, innentől kezdve pedig megállíthatatlan volt a fejlődés. Az első ember irányította, motoros, levegőnél nehezebb, irányított repülő szerkeze-

tet a Wright-fivéreknek köszönhetjük, minden mai repülőgép atyja 1903. december 17-én emelkedett a magasba. Nem folytatam, mert felesleges – a repülés napjainkra hétköznapi dologgá, sőt szükségletté vált. Ettől függetlenül egészen más érzés utasként ülni egy repülőn, mint teljhatalmú uraként irányítani azt – és ez utóbbi nekünk, átlagembereknek még mindig nem elérhető, nem is beszélve a férfiember fantáziáját talán még jobban felcsigázó katonai repülésről. Ennek a hiánynak az enyhítésére viszont ott a konzolunk, amelybe csak bepaszírozunk egy repülőgép-szimulátort, és ideig-óráig máris pilótának érezhetjük magunkat.

A konzolos repülés kedvelői számára (legalábbis azoknak, akiknek van/volt Dreamcastjuk) nem lesz ismeretlen az Aero Elite: CA, ugyanis a játék az AeroWings-sorozat szerves folytatása, csak immár új platformon. A játék tulajdonképpen egy egyszerűbb, viszont rengeteg régebbi és újabb géptípust felvonultató katonai repülőgép-szimulátor. Nem, nem

kell felszisszeni sem az egyszerűbb, sem a szimulátor szó hallatán – a program ugyanis elég komoly ahhoz, hogy szimulátornak nevezzük, viszont a lehetőségeink sokkal korlátozottabbak, mint egy, szinte a valóságot reprodukáló szimulátorral repülve. Szinte biztos, hogy ennek a hardverkorlát (közelebbről: az irányító kevés gombja) az oka, ettől függetlenül biztosan az egyik legkomolyabb konzolos szimulációval állunk szemben.

Az irányítást érdemes a program által felkínált beállításon hagyni, mert jó a gombkiosztás (ha megszoktuk, hogy a toleerő növelése/csökkentése nem a szokásos R1-L1 gombokon van, semmi problémánk nem lesz vele) – de akár kedvünkre át is definiálhatjuk. Az analóg kar érzékenysége három fokozatban állítható, véleményem szerint a középső (alap) állapot túlságosan érzékeny, ezáltal nagyon finom mozdulatokat kíván meg tőlünk, így feltehetően nyugodtan a „keményebbre”. Ez főként a helikopter irányításánál lesz sarkalatos probléma – itt egy-egy hirtelen vagy rossz irányban kivitele-

zett mozdulat alapvetően megváltoztathatja az egész jármű dinamikáját, ami óriási gondokat okozhat, a korrigációhoz pedig piszok ügyesnek kell lenni. A repülőket kétféle kameranézetből követhetjük nyomon, az egyik a pilótafülké-, a másik egy külső, bizonyos határokon belül mozgó, felülről-hátulról követő kamera. Noha utóbbi kétségkívül látványosabb, én mégsem ezt ajánlanám, mert a jármű helyenként a képernyő igen nagy részét elfoglalja, és ekkor az életfontosságú információkat megjelenítő HUD adatainak leolvasásában zavaróan hathat. Apropos, HUD: a kidolgozása abszolút nem egy nagy szám, de a legfontosabb funkciójának tökéletesen megfelel: minden lényeges információ jól leolvasható róla – kivéve, amikor a tűző nappal szemben haladunk...

Az Aero Elite: Combat Academy-t alaposan megszórták játékmódokkal, de ami még meglepőbb, hogy a nevük alapján valami teljesen mást várná az ember, mint amit végül is kap. Az Arcade tulajdonképpen egyfajta leegyszerűsített sztori-mód. Először is kiválasztjuk a hangárban már rendelkezésünkre álló repülőni kívánt gépet, és ezután kapcsolódunk be az akcióba. Különböző helyszíneken, de egymás után kapjuk az ilyen-olyan feladatokat, amelyek háttértörténetét vagy egy videobetét, vagy pedig egy légiirányító-hölgy magyarázza el. A feladat az esetleges időlimit mellett pontszámra megy – a lényeg, hogy minden pályán megszabták azt a ponthatárt, amit elérve (és túlélv a kurrens csatát) átléphetünk a következő pályára. Végtelen lőszerezés és rakétával rendelkezünk (!) de, egy feladatnak csak háromszor futhatunk neki, ha harmadjára sem sikerül teljesíteni, kezdetjük előlről az egész sorozatot (a feladatok mindig ugyanazok és ugyanolyan sorrendben is követik egymást) Nem tudom, mennyire valószínű dolog ez, szerintem jobb

▶ Amerikai segélyszervezetek Iraknak szánt csomagja

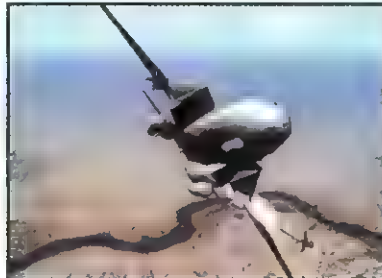
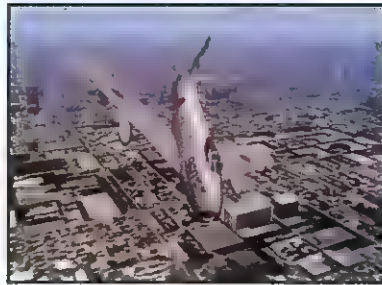


▶ Ha egy probléma elég, jól jön az utánégető



▶ A Napra lehet lőni, de rám nem!





➔ Nem éppen a felezőn, de végül is csak leszálltam!

LÉGIBALET-TÖRTÉNET

Az Aero Dancing sorozat születése és formálódása szorosan egybenőtt a Dreamcast történetével. Az első rész 1999-ben jelent meg Japánban Aero Dancing featuring Blue Impulse néven (ez rá egy fél évre követte az USA NTSC kiadás, AeroWings név alatt). Az igazi érdekessége, hogy mindenmű fegyveres harcot nélkülözött – az eredeti címben szereplő Blue Impulse ugyanis egy japán műrepülő-csapat, a feladatok pedig a játékban is ilyesféle Irányítási feladatok voltak. Éppen az akció hiánya miatt volt mérsékelt a sikere is, amely szerencsére akkora azért volt, hogy érdemesnek tartottak elkészíteni egy folytatást. A 2000-es Aero Dancing F (J), AeroWings 2: Airstrike (USA), illetve AeroWings 2: Strike Force (EU) ennek köszönheti az erőszakosabb alcímét, illetve az F (Fighter) megjelölést – valamint azt, hogy már komoly légi csatákat is kellett benne vívni. Az Aero Dancing I, mint harmadik rész, hivatalosan kizárólag a távol-keleti Dreamcast-lulajokat boldogította, az I betűt az internetet jelenti, a kamikaze-hajlamú fiatalok tehát (legalábbis egyszer) online is vívni hasították az eget. A sorozathoz emellett számos kiegészítő lemez is megjelent (csak Japánban), amelyekkel most nem foglalkozunk. Így lett tehát az Aero Elite hivatalosan a negyedik rész – olyannyira, hogy a tavaly szeptemberben megjelent eredeti Japánban Aero Dancing 4: New Generation néven fut.



➔ Akcióban a Blue Impulse

lett volna valami komolyabb, hadjáratszerű küldetésrendszert kidolgozniuk. Mindenesetre a jó teljesítménnyel új gépek is nyerhetők.

A Training valóban a gyakorlás, csak egy „kicsit” mélyebb, mintsem azt gondolnánk. A kezdetekben a Blue Impulse nevű japán műrepülő-csapat (akik a szintén japán első rész címében is szerepelnek) által használt T-3-as gépet használhatjuk, de ahogyan sikeresen teljesítjük az egyes nagyobb fejezeteket (ez általában 7-8 feladatot jelent), úgy kapunk újabb és újabb gépeket, amelyekkel tovább folytathatjuk a programmal való ismerkedést. Ekkor már egyrészt más, nehezebb feladatokat kapunk (pl. kötelekben való repülés), de a jellegük is eltér, hiszen az első masinánk propelleres, míg a későbbiek között lesznek szuperszonikus gépek is, sőt, itt gyakorlatozhatunk a már emlegetett helikopterrel is (amellyel mindenkinek kellemes időtöltést kívánok az utolsó feladataihoz – a kezem remegett, a szemem pedig kifolyt, mire megcsináltam őket...). A játékmód nagyszerű: először is elmagyarázza és bemutatja a gép, hogy mit és hogyan is kell(ene) végrehajtani, ezután jövünk mi a bohókódásunkkal, a mutatót teljesítményt pedig képanyagban és pontszámban egyaránt kiértékeli, közben pedig felhívja a figyelmet az elkövetett hibákra. A maximális pontszám feladatonként 100, 60 felett már átengednek minket a következő leckére. Ez a játékmód olyan hosszú időtöltést kínál és annyira élvezetes (bár káromkodni azért gyakran fogunk), hogy semmiképpen sem nevezném egy szimpla gyakorlásnak, mert az kissé degradáló lenne.

Aero Meet 2002 – ezalatt a menüpont alatt küldetés típusok szerint szortírozták a feladatokat, az Air to Airben szimpla dogfightot (légi harc) játszhatunk, a Surface-nél a szárazföldi alakulatokat kell megsemmisítenünk, a Maneuver ügyességi feladatokat takar (pl. légballonokat kell kilőnünk), a Recon alatt pedig a nem közvetlen harci cselekményeket, hanem a kisegítő, felderítő jellegű akciókat hajthatjuk végre. Hasonlóképp a Traininghez, addig itt sem ugorhatunk a következő pályára, amíg az előzőt nem teljesítettük megfelelő pontszámmal, az adott időn belül. Ebben a játékmódban is nyerhetünk különböző vadászgépeket.

A Free Flight arra szolgál, hogy mindent a

szájjunknak megfelelően állíthassunk be: meghatározhatjuk az ellenfelek fegyvernemét, számát, típusát és elhelyezkedését, a mesterséges intelligencia tudásszintjét, a nehézségi fokozatot, a helyszínt, az időjárási körülményeket és a napszakot. Solo Flight esetén csak simán körülnézhetünk, sátrepülhetünk egyet, Air Attacknál a légi harcot, Surface Attacknál pedig a levegő-föld harcot konfigurálhatjuk. A Random Mission választásakor pedig véletlenszerűen állítodnak az értékek.

Amint észrevettétek, szinte minden egyes játékmódban lehet repülőket nyerni – ez egyáltalán nem véletlen, az Aero Elite: CA-ben több, mint hatvan modern és (közel) múltbéli vadászgép pilótafülkéjébe csúcsosulhatunk be. Jól hangzó szám, de ha azt is hozzátesszük, hogy mindegyik érezhetően másképp viselkedik, akkor az már egyenesen imponáló. A gépek külalakjára sem lehet egy rossz szavunk sem (igaz, semmivel sem szebbek, mint az Ace Combat 4-ben). Villognak a jelzőfények, szépen animált a futómű kieresztése, jó nézni, ahogy kinyílnak a légterelő lapátok és az utánégető is gyönyörűen beizzítja a levegőt. Ami gázos, az maga a terep, mert a szokásos szimulátor-jellegzetesség itt is előjön: magáról még egész dögs, de közelről olyan ocsma, hogy az embernek frónk elfordul a gyomra. Tekintve, hogy sok olyan feladat van, amikor 500 láb alatti magasságból kell fényképezni az ellenséges objektumokat, ez cseppet sem szívdert. Valamennyire kompenzálja ezt a 12 különböző terep, ezek azért kellő változatosságot jelentenek a napszakok és az időjárás variálásával. A robbanásoktól sem jóróztak a szemem – sajnos elég csúnyácskák. A mesterséges intelligenciát és magát a szimulációt csak dicsérni tudom, a játék kellő kihívást jelent, repkedni is légi csatákat vívni pedig nagyon élvezetes. A sok játékmód és megnyitható extra miatt a hosszú játékidő is garantált (és még osztott képernyős multiplayer-versengés is van). Bár az igazi kedvencünk még mindig az Ace Combat 4 maradt, szintem az AE CA sem hiányozhat egyetlen repkedni vágyó PS2-lulaj gyűjteményéből sem.

Kozi

kozi@ipma.hu

MELLETTÉ

- Iszonyatos mennyiségű repülő
- Szinte mindegyik játékmód igazi kihívás!
- Élvezetesebb a légi csaták

ELLENÉ

- A felszín közelről bűn ronda
- Néha az őrlétebe kergeti az embert a nehézsége
- Nincs túl sok koncepció az arcade-mód mögött

PEREPUTTY

- Ace Combat 4
Namco
- Aero Elite: Combat Academy
SEGA
- Lethal Skies
Majesco

1-2 játékos NTSC

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	71
HANG	82
SZAVATOSSÁG	89

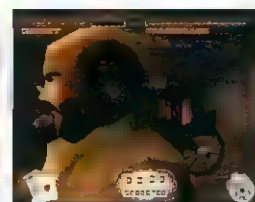
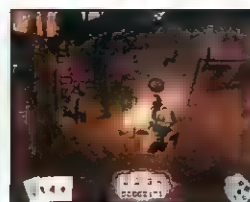
ÍTÉLET

74

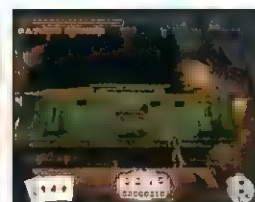
WWW.SEGA.COM



➤ A „Mesterlövész” név ellenére nem nagy szám a tábornok



➤ Vége a műsornak, nyomás lányok!



A meglopott bandita

GUNFIGHTER 2

TÍPUS AKTÍV KIADÓ FEJLESZTŐ MEGJELENÉS 1997. ÁR 70. PAL

Bankrablók, dezertált katonák, korrupt sheriffek – a Vadnyugatonál ideálisabb helyet aligha lehet találni egy kiadós tűzpárbajhoz. Mégis: a fénypisztolyos játékok közül alig van, amelyik ebben a környezetben játszódna. Több mint tíz éve már annak, hogy a játéktérmetekben, majd később a 3DO konzolján leszámoltunk Mad Dog McCree bandájával, s bár „Veszett Kutya” visszatért még egy folytatásban, utána semmi hasonló nem jelent meg. Alig másfél éve aztán végre a Ubi Soft megpróbálta betölteni az űrt, amikor a Gunfighterben a „vadnyugati Robin Hood”, a legendás Jesse James alakját keltették életre. A próbálkozás szép volt, de talán egy kicsit megkészt a már lefutóban lévő PlayStationre.

A második próbálkozás most valamivel ígéretesebb. A történet odáig változatlan, hogy Jesse kedvese, Zee megint szerepel, akit természetesen újra elrabolnak. Ezúttal Jesse (valóságban is létező) partnere sántikál valami rosszban: Bob Younger ugyanis Jesse-t vádolja amiatt, hogy megölték a testvérét. Noha emberünk valójában mindent megtett a megboldogultért, Jesse mégis úgy érzi, tartozik valamivel Bobnak, ezért beveszi társnak a legujabb „balhéjához”. A terv egyszerű. Fort Knox erődjébe tartott egy nagy láda arany, de sosem érkezett meg, mivel a félszemű Jameson tábornok vezetésével néhány renegát katona elrabolta. Miután Jesse fülebe jutott, hogy Deadcrow

Gulch mindenre kapható sheriffje felajánlotta a bankját a szajré elrejtéséhez, úgy érzi, eljött az igazság pillanata. Jesse, Zee, és Bob klrámolják a bankot. Minden simán megy, csak hogy amikor távoznak, Bob nemhogy nem segíti fel Jesset az arannyal megrakott kocsira, de ráadásul egy égő kanócu dinamitot hajít emberünk képébe, és ráparancsol Zeere, hogy hajtson...

Ennél jobban bizony aligha babrálhatott volna ki Jesse-vel, aki ott marad pénz és nő nélkül, ráadásul a zajra elősereglenek a megrövidített rablók. A szorongatott helyzetből csakis hűséges hatlövőtűjével tud kitörni, amit persze – annak rendje s módja szerint – azonnal meg is kap a játékos. A Time Crisison nevelkedett revolverhősöknek alighanem ismerős a játékmén: célzunk és lövünk, ha pedig minket céloztak be, gyorsan lebújunk. A játék természetesen Guncon 2-kompatibilis, úgyhogy a célzás szó szerint értendő, jóllehet használható azért az irányító is.

A helyszínek – melyeken szokás szerint automatikusan halad a főhős – meglehetősen hangulatosak. Deadcrow Gulchban például végigmehetünk az összes jellegzetes épületen, ami egy western filmben valaha előfordult. A bank szomszédságában a koporsókészítő satupadja nyújt fedezéket, majd felrohanunk az emeletre, ahol egy megriadt lányka bújik a takarója alá, miközben a szobába banditák rontanak be. A balkonnál átugrunk a „Saloon” épületére, s amikor a

mulatóban folytatódik a harc, kánkánt járó táncosnők szaladnak szét... Egy lövöldözős játékban a törekény berendezési tárgyak fontos hangulati elemnek számítanak, úgyhogy díjazni lehet a széttörhető üvegeket és ablakokat. Sőt lámpásokat is telibe tráfálhatunk, s így valamennyire besötétíthetünk – a grafika pedig egész csinosnak mondható.

Az ellenfelek viselkedése ugyancsak pozitívumként értékelhető. Nemcsak nekünk kell fedezékbe húzódnunk, hogy újra töltsünk, hanem ők is ugyanúgy táraznak, s ezt az időt gondosan kihasználhatjuk. A pisztoly szerencsére pontosan visz, értve ezalatt, hogy a játék megbízhatóan számolja ki a találatok helyét. Ez ugyebár azért fontos, mert egyrészt nagyon távoli ellenfeleket is be kell céloznunk, másrészt az is számít, hol találjuk el az ellenfelet. A PS-es Gunfighterben sajnos néha még az is találatnak lett véve, ha mellé lövünk, és a halottak szabvány animációval terultek el, most azonban a lábát fájjalja, akinek a tyűkszemét találjuk el, meggördül, akit vállon ért a golyó, hátast vet, akit mellbe lövünk, a fejre célozva pedig gyakran előfordulhat, hogy csupán a delikvens tökfödője röppen le.

Egy vadnyugati csetepatéban persze nemcsak golyó által lehet elhullani: az ellenségeink közül egyesek a kezük ügyébe kerülő üvegekkel dobálóznak, mások dinamitkötegekkel lepnek meg minket, vannak banditák, akik a késsel bánnak jól, és van olyan is, aki szimplán az öklét használja. A figyelmetlen

játékos továbbá hordóval is agyoncsapható, vagy közlekedési balesetben is elhullhat. Utóbbira akkor van alkalom, amikor az egyik pályán kocsira pattanunk, és a száguldo járműről nemcsak az ellenség golyói szedhetnek le minket, hanem a rossz helyen nőtt kaktuszok is.

Azt semmiképp nem mondhatni, hogy egyhangú lenne Jesse új kalandja, viszont azt sem, hogy túlzottan hosszú – ráadásul elég könnyű is. (A „főellenségek” kiváltképp nevetségeseek.) Minthogy már a korábbi részt is a rövidsége miatt érte kritika, ezúttal szabad útonválasztás és megnyerhető fegyverek csábítják a játékoszt az újrakezdéshez. Megnyerhető extraként jelentkezik továbbá a nehézségi szint is, hiszen először csak bronzsarkantyúért mehetünk, s csak később adatik meg az ezüst és az arany. Akadnak megnyitható mini-játékok is, melyeknél különböző célzó versenyeken indulhatunk, és az sem mellékes, hogy a sztori módot ketten is lehet játszani. Végül jó hatással van a szavatosságra a játék Arcade-módja is, melynél nemcsak hogy külön-külön játszhatjuk az egyes pályákat, hanem mások a szabályok is: pénzért kell küzdenünk, a pontosságra kell rámenni, vagy adott határidő alatt kell végezni.

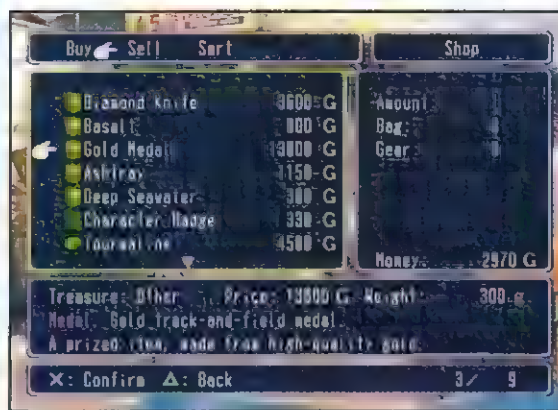
Amennyiben el kell helyezni valahol a stílusában ezt a játékot, nagyjából abba a középkategóriába tartozik, mint mondjuk az Endgame, azonban hangulatában mégis jóval több annál. Ugyanis egészen egyedi atmoszférát teremt, amikor igazi vadnyugati díszletek között irtjuk a rosszfiúkat, s eközben a játék zenészerzője Morricone stílusában adja elő magát – méghozzá nem is rosszull! Csakúgy, mint az elődje, a Gunfighter 2 is azért érte meg a pénzt, mert kitűnő érzékkel idézték fel a nagyszerű spagetti westerneket.

V.Z.
vzoli@ipma.hu

MELLETE	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET
<ul style="list-style-type: none"> A zene Mindenütt látható golyónyomok, törekény cuccok Sokféle játékmód 	<ul style="list-style-type: none"> Time Crisis 2 Namco Gunfighter 2 Ubi Soft Endgame Empire 	<p>GRAFIKA 78</p> <p>HANG 98</p> <p>SZAVATOSSÁG 65</p>	<p>80</p>
<p>ELLENÉ</p> <ul style="list-style-type: none"> Rövidek a küldetések A főellenségek nem rúgnak labdába Túl sok az egyforma ellenfél 	<p>1-2 játékos PAL</p>	<p>WWW.UBISOFT.COM/UK</p>	



➤ Első zsákmányunk egy rozsdás csavar - sebját ezt is el lehet adni!



➤ A komp fosztogatása sokat lendített anyagi helyzetünkön

TESZT



A nagy kékség

EVERBLUE2

TÍPUS RPG/AKCIÓ KIADÓ

FEJLESZTŐ

MEGJELENÉS

PAL

Az Everblue a bizonyíték arra, hogy nem halt még ki teljesen a kreativitás a játékegyesítőkből. Fognak egy hagyományos koncepciót – jelen esetben az RPG-t – és „megbolondítják” valami teljesen váratlanul, mondjuk egy kis karib-tengeri búvárkodással. Bizarnak hangzik? Ugyan, ki ne szeretne uszonyt és búvárszemüveget ragadva beleszobanni a ragyogóan kék tengerbe, hogy fogócskáz-hasson néhány széles mosolyú kék cápával? (Sokan! De ők élben gondolják! – a szerk.) Nos, akinek ilyen vágyai vannak – na jó, a cápákat helyettesítsük inkább bohóchalakkal – keresve sem találhatna erre megfelelőbb játékot, mint az Everblue 2. Itt, kérem, annyit lehet búvárkodni, hogy virtuális kopoltyúink nőnek.

A történet szerint az előző rész óta fő-hősünk, Leora igen csak rájárt a rúd. Haverjával, Zuccoval belecseppennek egy brutális trópusi viharba, és egy kis karibi szigeten, Valentiron kötnek ki. Sajnos a viharban a felszerelés nagy része elveszett, ám szerencsére megmaradt a kicsit koptottas búvárcumó, melyre hamarosan szükségünk

is lesz. Ugyanis Valentir szigetén nagyjából minden a búvárkodás körül forog (pontosabban a búvárok által a tengerből kigyűjtött dolgok körül) – legyen az egy rozsdás bögre, vagy éppen egy elhajított CD lemez. Az itt élők és a turisták bámulatosan sokat képesek adni egy-egy ilyen vacakért, ezért talán nem is olyan meglepő, hogy a gonosz SeaDross cég meg akarja kaparintani ezt a busás haszonnal kecsegtető „üzletágot” magának, és a többi búvart – köztük szerénységünket is – igyekszik elűződni a szigetről. De ezzel kicsit előreszaladtunk, lássuk, ilyen ágrólszá-kadt menekülésként mihez is kezdhetünk

Elsőnek rögtön ismerkedjünk össze Ellis-szel, aki rögvést a pártfogásába is vesz minket. Kinézetünk kissé megtéveszti, és nem ismeri fel bennünk a mesterbúvart – így hagyjuk, hadd oktasson bennünket egy kicsit... A gyakori terület remek hely arra, hogy viszonylag veszélytelenül megismerkedjünk a búvárkodás rejtelmeivel. A víz alatti mozgás egyszerű, és könnyedén elsajátíthatjuk a szónár használatát is, melynek segítségével fellelhetjük a megéltetésünket biztosító „kincseket”. Amit szemmel kell tartanunk a környezetünkben

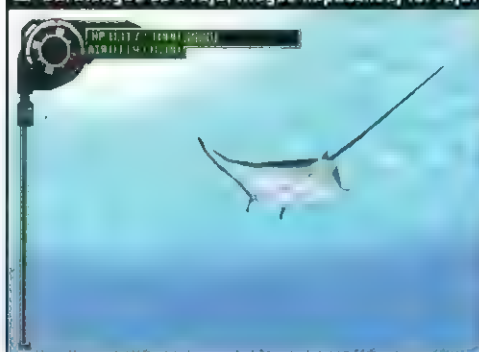
felbukkanó ellenséges élőlényeken kívül, az a rendelkezésünkre álló levegő, és a HP-nk mennyisége. A megtalált zsákmány tárolására szolgáló zsák tárolókapacitása meglehetősen limitált. Ha túllépjük a limitet, elkezd fogyni a HP-nk, úgyhogy ilyenkor érdemes minél előbb a felszínre emelkedni. RPG-elemként jelen van a fejlődés – ahogy egyre több merülést hajtunk végre, egyre tapasztaltabbak leszünk, és egyre több lesz a HP-nk is. Ráadásul a felszerelésünket is fejleszthetjük: vehetünk jobb búvárruhát, nagyobb oxigéntankot és többféle legelőször be kell azonosítatnunk, ami – bár némi pénzünkbe fog kerülni, ám – az értékesítéshez mindenképp szükséges. Ezután a már beazonosított dolgokat nekállhatunk el-passzolni a boltokban, illetve – ha igény mutatkozik rá – inkább a városiak közt (ők általában jobban fizetnek; mint például a nőci a piacon, aki imádja és gyűjti a dögcedulákat). Miután végrehajtottuk az első jól kivitelezett merülésünket, és sikerül is a szónár segítségével fellelőnk és felhoznunk valami „érték”, Ellis

képzett búvárra nyílvánít minket, és nekít megismertetni bennünket a szigetlakókkal. Hamarosan kiderül, hogy ő és barátai köre egy Amigos nevezetű búvárkлубba tömörülnek, és céljuk az, hogy a Valentir-szigeti búvárkodás civilizált mederbe folyjék. Ebben legnagyobb elleniásuk a fentebb említett SeaDross cég. Ahhoz, hogy mi is az Amigos tagjaivá váljunk, teljesítenünk kell egy próbát, amihez az eddig tanultak és Ellis lelkes segítségével bőven elegendő lesz. Utána már csak össze kell haverkodnunk a sziget teljes lakosságával (ez általában azzal jár, hogy mindenféle kacatokat hoztatnak fel velünk a tengerből), és persze le kell rendeznünk a SeaDrossosokat. Szóval lesz munkánk rendezes

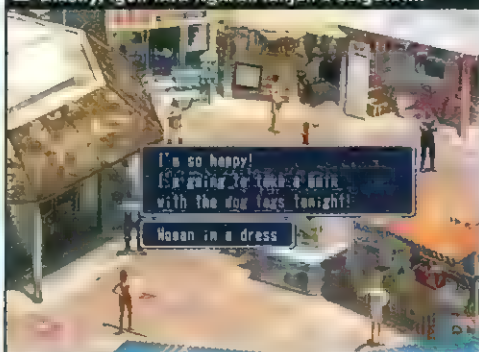
Erdekes és meglehetősen egyedi játék az Everblue 2. Az Arika fejlesztői remek munkát végeztek a víz alatti világ megjelenítésével, jelen van a fauna majd mindenféle kacatokat a szinompás apróhalaktól a pörlycápáig. A kérdés az, hogy a víz alatti cuccok gyűjtögetése mennyire képes lekötöni a játékosokat, hisz a játék lényege végül is ez. Ám ha jobban belegondolunk, a történet-szöveg, a fejlődés és a párbeszéd itt is jelen vannak, csak a hagyományos RPG-beli csata helyett itt búvárkodnunk kell, tehát a különbség az Everblue 2 és egy hagyományos RPG között „csupán” ennyi. Nyilván nem lesz a játékból általános siker, viszont bárki, akit érdekel az óceánok élővilága és a búvárkodás virtuális verziója bátran próbálkozzon a játékkal – kellemes időtöltésben lesz része.

Draco
draco@chello.hu

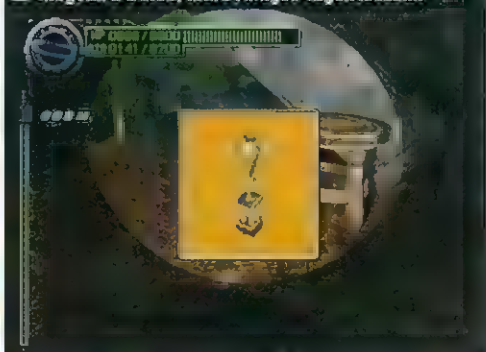
➤ Barátságos ez a rája, mégse kapaszkodj fel rája!



➤ Bizony, igen furá figurák lakják e szigetet...



➤ Megvan a trólea, tutira Amigos-tagok leszünk



MELLETT

- Igazi különlegesség a sablonos játékok között
- Jópofa és eredeti szereplők
- Változatos a tenger alatti élővilág

ELLEN

- A búvárkodás kicsit repetitívre sikeredett
- A grafikán helyenként lenne mit javítani
- Jónéhány bugyutaság van benne

PEREPUTTY

- Everblue 2
Capcom
- Everblue
Capcom

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	70
HANG	71
SZAVATOSSÁG	75

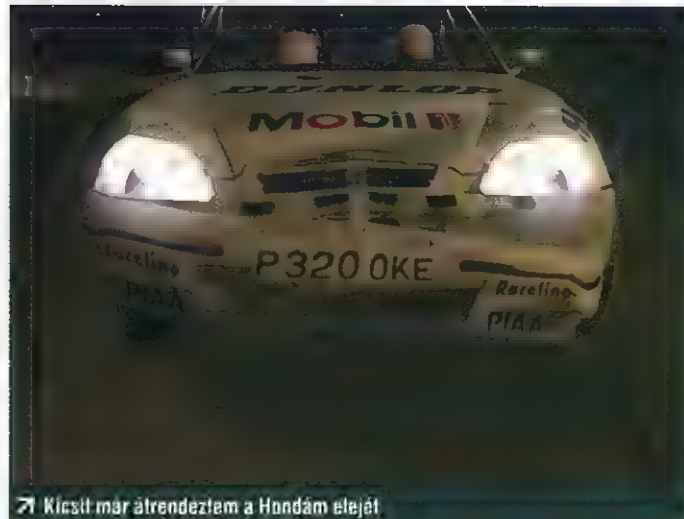
ÍTÉLET

73

1 játékos PAL WWW.CAPCOM.COM



➤ Talán mégsem a szántóföldön ál vezek a legrövidebb út



➤ Kicsit már átrendeztem a Hondám elejét



■ GameCube-on is csak bronzérmes

RALLY CHAMPIONSHIP

TÍPUS AUTÓVERSITY KIADÓ SCS KÖZÖS FEJLESZTŐ VERSENY MEGJELENÉS 2003. MÁJUS NTSC 2003.02.07. PAL

Rally Championship, magyarul Rallibajnokság: ennél egyszerűbb címet aligha lehet adni egy ralijátéknak. Az egyszerű dolgok persze sokszor beválnak, s úgy tűnik, ez esetünkben is igaz, hiszen már évek óta fejlesztgetik, szépítgetik ezt a címet, s a játék immáron a hatodik kiadását élte meg. A fejlesztők úgy vélik, ezúttal megtalálták az arcade és a szimulációs versenyek nyerő kombinációját...

A játék összesen három kontinensen játszódik, hat különböző tájon. Ebből a finn Arctic Rally, az arizonai Ramada Express International Rally, valamint a Brit Rallibajnokságból a walesi, skóti, és Manx rali hivatalos úton lett berakva a játékba, továbbá beiktattak egy kitalált afrikai helyszínt is. Összesen 24 jó hosszú szakaszon autózhatunk végig. A félhivatalos pályaválasztékkal szemben az autók skálája teljes egészében hivatalos. Az utóbbi évek legsikeresebb rali-

autóit vonultatták fel (Subaru Impreza WRC, Ford Focus, Peugeot 206, Mitsubishi Evo V & VI, VW Golf GTI Stb.) Összesen 25 autó alkotja a teljes választékot, de persze a jobb verdatokat előbb ki kell érdemelni.

A játék készítői azzal dicsekednek, hogy a Warthognál valódi raliversenyzők is dolgoztak az ügyön. Ezt egy pillanatra sem szeretnénk kétségbe vonni, csakhogy ezek a versenyzők alighanem álmaik autóit alkották meg: olyan stabil autók ugyanis nem léteznek, mint amilyenekkel ebben a játékban téphetünk. Az a bizonyos egyensúly tehát erőteljesen megkérdőjelezhető, s a mérleg nyelve igencsak az arcade versenyek fele billen. A verdánk túlságosan is olajozottan siklik a pályán, ütegyenetlenségek egyáltalán nem dobják meg, s a rugózása is olyan jó, hogy még a nagyobb bukkanók is elsimulnak. Ahhoz, hogy felboruljunk, már meredekebb sziklafalakra vagy jókora dombokra kell felhajtanunk. Az autó kormányozhatósága is

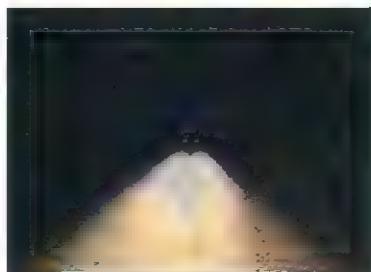
túlságosan barát egy szimulátorhoz. Mondhatni úgy is, hogy sebességtől és útviszonyoktól függetlenül engedelmeskedik a kocsni az akaratainknak.

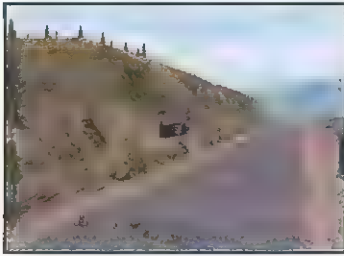
Szó se róla: nem feltétlenül kell valósághű fizika egy élvezetes versenyhez. Aki olyan autóversenyre vágyik, ahol a fékbe csak a legritkább alkalommal kell taposni, az igen-csak élvezni fogja a Rally Championshipet. Amit ez a játék hajtókanyarként jelez előre, azt komolyabb raliszimulációkban legfeljebb közepes görbületnek aposztrofál a mitfárer. Ha már ismerjük valamennyire a pályákat, fékezést gyakorlatilag nem is kell használnunk – elég a motorfék. Ügyességre ugyanakkor azért szükség van, mert nemcsak a fizikai hatások rugaszkodnak el a valóságtól, hanem a sebesség is. A legtöbb Forma 1-játék nincs olyan gyors, mint ez a rali. A verda szép lassan gyorsul fel, de ha felgyorsult, akkor aztán széleseben suhannak el mellettünk a fák. Alighogy feltűnnek a láthatáron, már to-

va is tűnnek. Persze az kényelmetlen, ha egy fa pont előtűnik tűnik fel, vagy nem vesszünk időben észre egy kanyart. Márpedig könnyen eshetünk ebbe a hibába, hiszen ralihoz méltóan úttalan utakon folyik a verseny, nem beszélve arról, hogy éjszakai futamok is vannak. Ha pedig egy éjszakai futamon telibe kapunk egy fát, még tovább romlik a helyzet, merthogy az autók törnek, s akár mindkét fényoszóró tropára mehet. Amikor már csak a csillagok világítják meg az utat, akkor aztán tényleg fogalmunk sincs, merre is van az út. Persze ha nagyon eltévedünk, egy idő után visszarak minket a játék a pályára, de az idővesztés drasztikus lesz. A fenti esetet leszámítva az egyébként nagyon klassz, hogy nem vagyunk szigorúan a pályára kényszerítve. Az ügyesebb játékosok levághatnak a kanyarokból, s veszélyes manőverekre vállalkozhatnak egy erdős terület fái között.

Az üzemmódok ugyancsak tetszetősen lettek kialakítva: mindegyiknél fokról fokra

➤ Ez még éppen neccas!





lehet az autókat és a pályákat megnyitni. A Quick Rally arról szól, hogy kezdetben csak 1-1 rallyt indulhatunk el, s azokat megnyerve nyithatunk meg a többet, azokkal még többet stb. A rallykat ebben a módban külön-külön indíthatjuk. Az Arcade módban ezzel szemben kisebb pakkokban kapjuk a pályákat, s azokon – játéktérmi szabályok szerint – időre át kell haladnunk az ellenőrzési pontokon. Az első, négy pályából álló Amateur sorozatot sikeresen teljesítve megkapjuk a nyolc pályából álló Champion válogatást, majd utána a tizenkét darabos World Pro fokozatot... A Career üzemmód hasonló a Quick Race-hez, azzal a különbséggel, hogy pénzt nyerünk a versenyeken, és azt autókra költöztetjük. Végül van még egy Race Pace Car menüpont, amivel egy szellem-kocsi ellen versenyezhetünk: szellemként a legutóbbi futam visszajátszása

jelenik meg. Minthogy a rallyban ugyebár általában csak az idő a látható ellenfél, ez némileg más élményt jelent a többi módhoz képest. Hasonló okból a játék multiplayer része sem elhanyagolható, hiszen osztott képernyővel akár négyen is lehet egyszerre játszani.

A Rally Championship nem egy nehéz játék, de hogy ez jó-e vagy rossz, azt ki-kí döntse el maga. Például az Arcade módban elég elnézőek a virtuális versenybírák, hiszen ha elfogy az időnk, de még átgurulunk egy ellenőrzési ponton, folytathatjuk a játékot. Keményebb nehézségi fokozat választásakor pedig nem az autó irányíthatósága vagy a környezet hatásai változnak meg, hanem a követelmény lesz nagyobb: Arcade módban csökken az idő, amit az egyes szakaszok teljesítéséhez kapunk, a többiben pedig az ellenfelek ideje lesz jobb, amit meg kell döntenünk

Tisztes távolságban ülve a TV-től a Rally Championship grafikája kitűnőnek látszik. A terep felépítése szépen visszaadja az adott táj domborzati viszonyait, és úgy tűnik, hogy minden egyes kanyarban más formájú sziklák és dombok között kanyarog az út. A mélyutak, szerpentinek, erdei utak mind-mind természetesen néznek ki, szinte már azt hihetnénk, hogy valóban létező tájakat reprodukáltak az alkotók. Az éjszakai futamoknál a fényszóró csóvjája szintén nagyon frakkó, vagy az is szép effektus, ahogy szétfröccsennek a tukrozódó töcsák.

Közelebről vizsgálódva azonban láthatóak a moslék textúrák: a bitumen utakon mintha festékszóró sprayvel fújták volna fel az útburkolati jeleket, a két texturalapból álló fenyőfák pedig N64-színvonalat képviselnek. Az is elszomorító, amikor valami állóvíz mellett haladunk, hiszen valóban

állóvízről van szó, s csak festett hullámok fodrozák a tavak felszínét. A közepes grafika mellett az audio is átlagos. A zenék totál unalmasak, némelyik olyan, mintha egy szintetizátor alapritmusai lennének bekapcsolva. A versenyeket övező zajok még akár természetesnek is tűnhetnének, ám elég furcsa a közönség zsibongása, amikor egyetlen ember sincs a közelben.

Minthogy a Rally Championship ezen hatodik kiadását a PS2 tulajdonosok már lassan egy éve hazavihették, reménykedni lehetett benne, hogy a megkésített GameCube-változatot tovább csiszolgatták, de úgy tűnik, ez hiú remény volt. Ez a játék az maradt, ami mindig is volt: egy élvezetes, ám középszerű rallyjáték.

V.Z.

vzoli@ipma.hu

MELLETTÉ

- Jó hosszú és változatos pályák
- Eredeti és összetörhető autók
- Négyjátékos mód

ELLENÉ

- Gyenge kidolgozás
- Túl könnyű kihívás
- Semmi fejlődés a PS2-változathoz képest

PEREPUTTY

- Rally Championship
SCI Games
- Pro Rally 2002
Ubi Soft
- Dakar 2
Acclaim

1-4 játékos

PAL

WWW.RALLY-CHAMPIONSHIP.COM

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	59
HANG	70
SZAVATOSSÁG	65

ÍTÉLET

72

Multiplay!-játéknap

Ismét egy kis banzájra vágyunk, így szeretettel meghívjuk a Multiplay! minden kedves olvasóját a



1123 Budapest, Alkotás út 53. (a BAH-csomópontnál) megrendezésre kerülő játéknapunkra.

Időpont: 2003. április 26. (szombat)

- egész napos játék a legfrissebb PS2-, Xbox- és GameCube-játékokkal
- Playstation 2 bajnokságok: Mortal Kombat: Deadly Alliance és Need for Speed: Hot Pursuit, értékes nyereményekkel
- és egyéb okosságok, ami egyelőre titok. :-)

Belépő természetesen most sincs, szóval hozzá mindenkit, aki csak játszani akar! A versenyekre a nevezési díj az a ronda háromszög ott a sarokban, szóval ha nevezni akarsz valamelyikre, akkor kérjük hozd magaddal a Multiplay!-t, és jelenj meg a tethelyen 11 óráig.

Mindenkit szeretettel várunk!



**MULTI
PLAY!**



➤ Spike most igen kutyául érezheti magát...



➤ Ma akkor is Tom fog nyerni!



➤ Butch és Needles belonbiztosan őrzik pozíciójukat

■ Ki a fene az a Pikachu!?

TOM AND JERRY WAR OF THE WHISKERS

TÍPUS: KÉPZŐ KIADÓ: UBI SOFT FEJLESZTŐ: UBI SOFT MEGJELENÉS: 2003. JÚLIUS 19. ÁRA: 19.900 Ft PAL

Tom és Jerry mindent út. Meggyőződhet ember vagyok, általában elfogadom az észérveket, de ez ügyben teljesen felesleges velem vitába szállni. Persze ez kizárólag a Fred Quimby producersege alatt született epizódokra igaz, aki egyébként akkoriban nemcsak a Tom and Jerry-sorozat, hanem a MGM teljes rajzfilm-divíziójának főnöke volt. A Chuck Jones babáskodásával készültek már igencsak fejletthetőek, a Gene Deitch-féle főművészek pedig egyenesen nézhetetlenek (utóbbiakat csehszlovák animátorok készítették, a kontrasztot talán legjobban a Miki Egér-Rumcájsz szembeállításával tudnám érzékeltetni). (Nona, azért a Kisvakond és a Moha-Páfrány korbával azért a csehszlovákoknak is volt egy pár adu! – a szerk.) A klasszikus Tom és Jerry azonban számomra brók – nyugodtan lehet rohogni, de pár évvel ezelőtt, már huszonakárhány éves fejjel kezdtem el őket összegyűjteni, és a mai napig elő szoktam kapirgálni a kazettákat.

És hogy milyen játékot lehet készíteni egy Tom & Jerry-ből? A címből (Bajszosok Háborúja) már sejthető, de a válasz adja is magát: természetesen verekedőset, meghozza olyat, melyben a szereplők folytatják, amit a rajzfilmben abbahagytak (illetve soha abba nem hagytak) – azaz egymás csépelését. No, persze távolról sem a Tekken-, vagy a Virtua Fighter-sorozat szintjén kell elkezelni a történetet, de a rajzfilmfigurákból nem is lehetne mást kihozni. A szabályok egyszerűek: a lökött brigád egy-egy tagja különféle helyszíneken csépele egymást, aki leveri a másikat, illetve az idő lejártakor magasabb az életereje, nyeri a menetet, aki pedig utóbiből többet nyer, az pedig nyeri a mérkőzést. Az alapbeállítások szerint három menet van, ezek 90 másodpercig

tartanak, de ezt kedvünkre megváltoztathatjuk. A menetek száma lehet egy, három vagy öt, az időtartamuk pedig 60, 90, vagy 120 másodperc, de akár ki is kapcsolhatjuk az órát.

A bokszoslabas lábaink, mancsaink és szárnnyaink mellett kiemelkedően fontos szerephez jutnak a pályákön szétszórva fellelhető különböző tárgyak. Akárcsak a rajzfilmekben, egy dinnyétől elkezdve, a fotelen és az újságoapíron keresztül, egy franciakuksig minden felhasználható alkalmi, de hatásos fegyverként. Ezeknek három fajtáját lehet megkülönböztetni: az egyik, amelyet lehozhatunk az ellenfélhez, a másik amivel fejbe csapkodhatjuk öklünkkel, a harmadikkal pedig megszurkálhatjuk az altestét. Mindegyiket előbb egy kulon gombnyomással fel kell vennünk, és csak ezután lesznek használhatóak, a velük végrehajtott támadás ereje és hatása pedig attól függ, hogy milyen hosszan tartjuk nyomva a támadás gombját. Például egy dinnyét szimplán rivalisunkra hajítva csak némileg le vesszük az életerejét, de teljes erőből eldobva az rászorul a fejére – tekintve, hogy ilyenkor megszedül és még csak nem is lát, lekeverhetünk neki pár újabb pofont. Ez persze időigényes feladat – és ha az erőgyűjtés közben benyalunk egy maflást, vagy hozzáunk valami jópofaságot, a jó kis cucc azonnal elvész. A játékban összesen hetvenöt ilyen felszedhető cucc található, ami azért az ellenfél-ártalmatlanítás módozatainak igen széles spektrumát tárja elénk... Érdemes még megemlíteni a berserk-állapotot, amely szintén a rajzfilmekből köszön vissza: ilyenkor a figuránk teljesen begödöl, elvörösödik, nagyobbakat üt, mint normál állapotában, de a legszebb, hogy a berserkelt karakteren nem fognak az ütések. Akkor tudjuk elcsúszni, ha az életerőnk alatt látható mércét maximumra

toftuk a sikeresen bevitt ütésekkel – némi szépséghibája a dolognak, hogy viszonylag rövid ideig tart.

Négyféle módon küzdhetünk, a Challenge névre hallgató egyjátékos módban sorban kapjuk az ellenfeleket öt meneten át, míg végül egy – úgy mond – főellenséget legyőzve nyerünk egy új, eztán már bármelyik játékmódban irányítható karaktert. Kezdetben mindössze Tommal vagy Jerry-vel futhatunk neki, de megnyerhetjük többek között Spike-ot, a bulldogot, Spike kölykét, Tyke-ot, Ducklingot, a kiskacsát, vagy rajzfilmbeli kedvencemet, Butchot, a fekete kóbor macskát. A játék végére összesen kilenc, az eredeti történetekből jól ismert figura lesz összegyűjthető. Játshatunk még egyszerű egymás elleni küzdelmet (VS), és két Tag verseny is választható – a Versus esetén egy játékos megy a gép ellen és váltogat a két karaktere között, a Team pedig egy kooperatív-mód, ahol a két játékos külön-külön irányítja az egy csapatban szereplő figurákat.

Maga a játék egyébként élvezetes, ebből kifolyólag egészen kellemes meglepetésként ért, ugyanis előzetesen nem vártam tőle túl sokat. A játékmenet gyors, a sok kutyú egészen jól feldobja a bunyót, a tizenegy, rajzfilmszerűen ábrázolt, színpompás pálya pedig meglepően interaktív. Nem elég, hogy félrecsúszott ütéseink és dobásaink láthatóan rombolják a környezetet, de minden pályán belép valamiféle időközönként jelentkező, ám roppant kellemetlen meglepetés is. Például a havas terepen időnként egy lavina seper végig, az óceánjáró fedélzetére néha felcsapódnak egy óriáspolip csápjai, az építkezésen pedig helyi-el-közel beton csepegnek ránk. A hatásuk ugyanaz – aki időben nem tud ezek

elől elrejtőzni vagy elfutni, egy jó ideig harc-képtelenné, ezáltal szabad prédává válik. Az animációk nagyszerűek, de főleg azért, mert láthatóan – és nagyon helyesen – számos elemet atvettek a rajzfilmekből. Ugyanazt a hihetetlen poénarádátot, ami azokban szerepelt, a játék talán nem adja vissza, de így is sokat fog rohogni, aki bírja az efféle humort. Amikor szó szerint kiválaszt minket valaki vagy valami, egy nagyméretű cuccal a fejkönkön szedélünk, esetleg a lavina alól tágra nyílt szemű hőemberként kerülünk elő, netán égő és füstölő fenékekkel rohángászunk körbe-körbe, kivétel nélkül hatalmas poékok (egyedül a kárvallottak jellegzetes pislogása marad el néha). A kivitelezésben talán egy dolog szúrja a szemem: noha a karakterek részletesek, mégis kicsit idegenszerűnek hatnak az imádnivaló eredetiekhez képest (ezt a szereplők teljesen háromdimenzióssá avaszálnak tudom be). Jó kis játék ez a Tom and Jerry, még akkor is, ha tudomásul kell venni, hogy elközönbsége a tíz év alatti korosztály (igaz, ehhez képest viszont meglepően nehéz) – de valljátok be, ezt már a szívetek mélyén akkor is tudjátok, amikor megláttátok a cíket.

Itt szeretnék egy véresen komoly felhívást is közzétenni és egyúttal egy rebellis mozgalmat is útjára engedni. Merjünk nagyok lenni, beszélni az uralkodó és fojtogató trendrel – törjük le a mindent elborító Pokémon-, és Dragon Ball Z-áradatot! A nép Tomot, Jerry-t és bandájukat követeli! Jelentkezni az alábbi címen lehet:

Kozi
kozi@ipma.hu

(De Kisvakond, Moha és Páfrány és dr. Bubó-klubunk is megkezdte működését! – a szerk.)

MELLETT	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET
<ul style="list-style-type: none"> ■ A rajzfilmekből ismert poékok köszönnek vissza ■ Rengeteg fegyvernek látszó tárgy ■ Interaktív terek 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Power Stone (DC) CAPCOM ■ T&J: War of the Whiskers Ubi Soft ■ Dragon Ball Z: Budokai Infogrames 	<p>GRAFIKA 72</p> <p>HANG 65</p> <p>SAVATOSSÁG 66</p>	<div>70</div>
<p>ELLENE</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ A karakterek kissé idegenszerűnek hatnak ■ Tulajdonképpen a kisebbeknek készült... ■ ...nekik viszont egy kicsit nehéz lehet 	<p>2 játékos PAL</p>	<p>WWW.UBI/STO.CO.UK</p>	

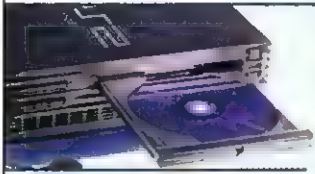


1067 Budapest, Hunyadi tér 12.

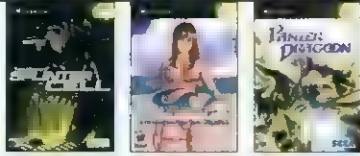
Tel: 479-0812 Fax: 479-0813

Nyitva: h-p 10.00 - 17.00

szombat: zárva



Több, mint 250 Playstation 2 cím!



Több, mint 80 Xbox cím!



Több, mint 70 GameCube cím!

Playstation2 8MB memo...7990,- GBA játékok...7490,-

PSOne játékok nagy választékban!

Postai utánvétel, szervíz, adás-vétel!

Hétvégén is tudsz vásárolni!

Playstation2 játékok 3990-től

GB Advance játékok 4990-től

GB Color játékok 4490-től

Playstation játékok 1990-től

Megunt játékaidat beszámítjuk!

Egyéb kiegészítők, gamepadok, kábeltek, memokártyák, stb...

Petőfi Csarnok Bolhapiac

szombat - vasárnap 7.30 - 13.00

Tel: 06-70-296-6810

1088 Bp. Rákóczi út. 27/A
TEL: 483-0010, 366-8860
MOBIL: 06-70-514-9543
06-30-977-6495

FIGURA

ÚJ HELYEN!
NYITÁSI AKCIÓKKAL!
MÉG NAGYOBB VÁLASZTÉKKAL!
PLATINUM, PLATINUM2, 3mm!
KÉPESÍTÉS, JÁTEK, SZERVÍZ

HALLGATÓK ÉS TANULÁSKÉPES
KÉPES - RÉGI - ÚJ - SZERVÍZ

Atop\$ Club

1067 Bp. Teréz krt. 25.
(az Oktogonnál)
Ny: H-P 10-19 Sz: 10-14

Minden, ami konzol!

Új és használt gépek programok kiegészítők
tartozékok rendkívül nagy választékban!
DVD filmek!

Szervizelés garanciával! PS2 fejcsere 25000!

Viszonteladónak kedvezmények!

1 telefonszám megér!!! 302-46-24

KONZOLIUM

Bp. VI. RÓZSA U. 80 (A NYUGATINÁL)
TEL: 269-10-32 H-P: 10-17, SZ: 10-13-IG

SONY PS2: 64.900.- PS ONE: 19.900.-
X-BOX + 2 DB BÓNUSZ JÁTÉK: 64.900.-
NINTENDO GAMECUBE: 44.900.-
JÁTÉKOK 3900.- FT.-TÓL, KIEGÉSZÍ-
TŐK, SZERVÍZ, HASZNALT ADÁS-
VÉTEL, POSTAI KÜLDÉS.

konzolshop

Magyarország legnagyobb
konzolboltja és szervíze

kis- és nagykereskedelem

Expressz szervíz!
PS2 fejcsere akció: 28990!

Hatalmas választékkal, kedvezményhegyekkel várunk!
Szakszerű expressz szervízünkben a javítást megvárhatod
(csak hozd és egy órán belül már viszed is!)

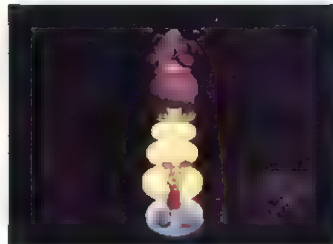
XIII. ker. Béke út 21-29. Tel.: (06-1)270-9213 (06-20) 426-7992
<http://www.konzolshop.hu> e-mail: info@konzolshop.hu



➤ Méhek elcsalva, jöhet a bődön



➤ Gyere, csacsi öreg medve, kihúzlak a pácából!



Multiplay's Big Test

PIGLET'S BIG GAME

TÍPUS AKCIÓ/KALAND KIADÓ DISNEY INTERACTIVE/TAKÉ2 FEJLESZTŐ DOKI DENKI MEGJELÉNÉS 2003.08.19. NTSC



Ki ne ismerné Milne örökzöld művét, a Micimackót? Generációk óta gyerekkori kedvenc, s ráadásul felnőttként elővéve is tanulságos olvasmány. Nem is csoda, ha ezt az óriási népszerűséget a Disney – aki a Micimackó-licenctet bírta – igyekszik minél nagyobb finansziális haszonná konvertálni. Ebből igyekeztükben készült már Micimackóval és barátjaival – együtt és külön-külön is – rajzfilmsorozatok, mozifilm és vagy egy tucatnyi játék. Most úgy látszik Malackán volt a sor, ami a megfilmesítést és az ebből szinte törvényszerűen következő játékadaptációkat jelenti, ugyanis a moziba került a Piglet's Big Movie, ebből pedig – roppant frappánsan – Piglet's Big Game néven készült egy játék. Lássuk, milyen játékot sikerült a Doki Denki csapatnak összehoznia – ők már lassan amúgy is a Micimackó-játékok specialistáinak számítanak, hisz többek között a Nintendo64-es Tigger's Honey Hunt is az ő nevükhöz fűződik. Malacka barátai nem tudnak nyugodtan aludni, mindegyikük álma nyugtalan rémálommá vált. Malackát irányítva a mi feladatunk lesz, hogy barátaink álmait rendbe tegyük, és békés pihenésüket biztosítsuk.

Mégpedig azért, hogy belépünk az álmaikba, és igyekezzünk ezt a nyugtalanító állapotot felszámolni. A dolgunk általában meglehetősen egyszerű lesz – meg kell szerezni bizonyos tárgyakat, ezeket használni a megadott helyen, minek következtében vagy további helyszínek nyílnak meg (például a gyertya használata a csoki-ajtót elolvasztja, és így továbbmehetünk), vagy pedig ha teljesítjük az adott pályák célját (például eljuttatjuk a bődön mézet Micimackónak), egyúttal teljesítjük az adott szintet is és belekezdhetünk másik barátunk gondterhelt álmának rendbetételébe. Mindeközben „szörnyeket” kell leküzdenünk, amihez az amúgy meglehetősen félénk Malackának nem kis bátorságra lesz szüksége. Ugyanis fegyver nem a harcban nem áll rendelkezésre: a felbukkanó gombkombinációkat nyomkodva mindenféle pókákat vághatunk, amikkel jól rájesszethetünk a csúfságokra, mielőtt azok közel érnének hozzánk. Újabb és hatásosabb ijesztgetéseket tanulhatunk meg a pályákon található spéci helyeken, ám ehhez fizetőeszközre lesz szükségünk – azaz sütkre. Ezeket pedig mindenféle tereptárgyakból, illetve bútorokból tudjuk elcsalogatni, némi rugdosódás árán (ezt otthon senki ne próbálja ki, maximum a hűtővel). Sajnos ez a süti gyűjtögetés eléggé gázosra sikerült. A tárolóból elcsalogatott süti hajlamosak igen nagy területen szétszóródni, és ha nem kapkodjuk fel őket gyorsan, visszakerülnek a helyükre. Így könnyen előfordulhat, hogy egy tárolót két-háromszor is meg kell rugdos-

nunk, míg az összes süteményt megszerezzük belőle. A tárgyak megkeresése és használata nem nehéz, csak néha kicsit fásaszó – mint amikor a nyuszi csak aztán adja oda a székény kulcsát (melyben az őrös mézesbödönt találjuk), miután elzavartuk a méheket a méztől, pedig némi mászkálást megspórolt volna nekünk, ha már a bődönnel jöhettünk ide. Ha valahol mégis elakadnánk, akkor a többiekkel beszélve tippeket kaphatunk, hogy mégis mit kellene tennünk a továbbjutáshoz. A normál pályák közti mentési lehetőségen kívül a játék fel van vésztve egy olyan autosave-vel, ami minden fontosabb cselekedetünk végrehajtása után elmenti az állást – ez egy nagyon baráti dolog, főleg ha azt nézzük, hogy melyik korosztálynak szánták a játékot.

Grafikailag a Piglet's Big Game hozza a hagyományos Disney-színvonalat – sőt talán egy kicsit még túl is tesz azon. A pályák – néhány apróságtól eltekintve – jól megtervezettek, színesek és látványosak. Főleg a második tetszett, a kartonpapírból kivágott és a gyermekrajzokra emlékeztető tereptárgyaival – nagyon ötletes. Maguk a figurák a Disney-rajzfilmek kiköpött másai, mind kinézetükben, mind mozgásukban. Tulajdonképpen a Doki Denki fejlesztői remek munkát végeztek ezzel a játékkal. Az idősebbeknek persze nem nyújt igazi kihívást, de a kisebbeknek egyszerűsége és erőszakmentessége miatt ideális választás.

Draco
draco@chello.hu

MELLETE

- A Disney rajzfilm remek adaptációja
- Semmi brutalitás, igazi gyerekjáték
- A legjobb options-menü, amit eddig láttam

ELLENÉ

- A süti vadászat elég uncsira sikerült
- Kicsit lassú a játékmenet
- Kizárólag a legkisebbeknek!

PEREPUTTY

- Disney's Treasure Planet
Disney Interactive
- Piglet's Big Game
Disney Interactive
- Disney's Lilo & Stitch
Disney Interactive

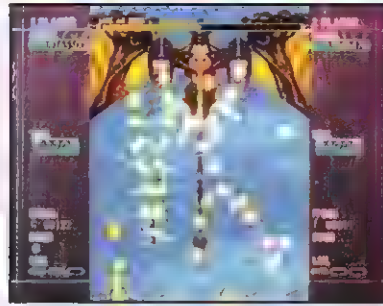
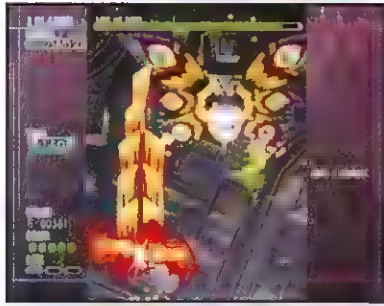
1 játékos NTSC WWW.GOTHAMGAMES.COM/PIGLET/

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	82
HANG	78
SZAVATOSSÁG	65

ÍTÉLET

76



Na, ez ellen a támadás ellen agyalj ki valamit!

Repkedő superhősök Tokió egén

MOBILELIGHTFORCE2

TÍPUS LÖVÖLDÖZŐS KIDŐ JOKER BI ALL GAMES FEJLESZTŐ ALFA STRIPEN MEGJELENÉS 2001.03.07 NTSC

A 2D-s lövöldözős játékok korszaka leáldozott. Egyesek természetesen, mások keserű szájjal veszik ezt tudomásul, mindenesetre a tény az tény marad: míg a Sega Saturn idejében havonta akár több érdekesség is megjelent a műfajban, addig most jó ha félévente adatik valami játéktérmi átlírat. A stílus rajongói így hát kénytelen-kelletlen megbecsülnék minden egyes darabot, s csak reménykedhetnek, hogy nem hal ki teljesen ez a műfaj (is). Igaz, azért túlságosan nem kell aggódni, hiszen amíg a japán játéktérmeiben sikereket könyvelhetnek el az olyan játékok, mint a Shikigami No Shiro, addig lesz utánpótlás. A fent említett játékból alig egy éve készült el az Xbox- és a PS2-verzió, s mostanáig kellett várni, hogy angol nyelven is megjelenjen – immáron Mobile Light Force 2 néven. (Aki esetleg kíváncsi a kettős sorsszám mibenlétére: a játék első részeként a Gunbird PS-verzióját hozták forgalomba, ugyancsak most márciusban.)

A játék sztorijára, illetve a karakterválasztékára erősen rányomja a bélyegét a japán származás. Ebben a játékban nem úrhajókat irányítunk, és nem holmi gonosz földönkívülieket kell halomra lönni, helyette 2005-ben Tokiót kell megvédelmeznünk érzélgős sorozatgyilkosoktól – és ez nem vicc! Mutáns játékmackók és hasonlóknak megsemmisítésére, az első utunkba kerülő főellenesség pedig nem más, mint egy babaarcú óriáspillangó. A veszélyes kuldésre igen érdekes nyomozóbrigád

verbuválódott össze: emberfeletti képességekkel rendelkező fiatalok, akik a levegőből számolnak le az ellenséggel. Az alapfelállítás tehát klasszikus: fentről lefelé gördül a terep, s a játékos feladata a beúszó ellenfelek likvidálása, közben pedig milliónyi apró lövedék kerülgetése. A klasszikus alapokra ugyanakkor meglepően egyéni játékménetet építettek. A szokásos sima lövésen és a korlátozott számú bombán kívül ugyanis van egy izlított támadás is (amit a lövés gomb folyamatos nyomva tartásával lehet aktiválni), mellyel egészen egyéni speckókat vehetünk be. Mellesleg már eleve az is jópofa, hogy a lövés is merőben eltérő valamennyi karakternél. Vegyük át röviden, kik közül választhatunk. Kuga Kohtaro egy egyszerű gimnazista, aki sima (egyesen kilótt) lövedékekkel küzd, illetve egy szellem tud célzottan ráküldeni az ellenségre. A sinto papnő Sayo Yuki "V" alakban tűzel, és egy maga körül pörgő lövedék a specialitása. Őt egy titokzatos detektív, Hyuga Gennojo követi, aki gyógyva kuldia a lövedékeit, és elektromos töltéssel tudja megmérni a közelébe merészkedő ellenséget. Vanstein Ozzet Fumiko seprűnyélen lovagol, és sima lövések, illetve célpontra irányított villámok tartoznak a boszorkányságai közé. A gitáros De Jon Kim sima lövései egyenesen szállnak, de mellette egy-egy bumerángot is elhajít, a specialitása pedig egy olyan energiagömb pörgetése, amivel Darth Maulra emlékezteti az embert. Végül van még egy szöszke szépség, aki a PS2-verzió sajátos-

sága, és olyanira titokzatos – „hét világ vándoraként” van aposztrofálva –, hogy még neve sincs. Olybá tűnik, hogy őt a konzol verzió joker karakterének szánták, hiszen a támadásai annyira hatásosak, hogy vele nyilván veszélyes lett volna a játéktérmi automata. Az összes lövedéke célkövető, a speckójával célzottan tud lesújtani, a bombája pedig iszonyatos pusztítást végez – bár sajnos utóbbiból kevesebbet kap, mint a többiek.

A karakterek mellett a bónuszrendszer sem nevezhető szokványosnak – kicsit talán hasonlít a Silpheedre. Célserű ugyanis az ellenséget (vagy annak lövedékeit) minél jobban megközelíteni, mert ettől hősünk izgalmi állapotba kerül: megváltozik az aurája színe, és erősebbeket tuzel. Erősebb tűznél pedig nemcsak több pontot kapunk, de több érmét ejtenek el az ellenfelek. Az érmék gyűjtésében nagy segítségünkre lehet az izlított támadás is, ugyanis az azzal szerzett értéket nem kell külön felvenni, hanem automatikusan odavonóznak hozzánk. Az érmék egyrészt bónuszpontokat eredményeznek a szakaszok végén, másrészt növelik az alaptámadásunk hatásfokát – ergo gazdagon több irányba is tudunk lönni. A megfelelő hatások bizony nem árt, mert éleleteket nem osztogat a játék, s mindössze három egységyből áll a teljes életerőnk. A folytatási lehetőségeket szintén nem vitték túlzásba: mindössze 9 virtuális érme van bedobva.

A játék PS2-verziója természetesen tartalmaz néhány extrát is az eredeti géphez

képest. A játéktérmi verziót jelentő Normal módon kívül van egy Practice mód is, ahol a normál játékban már meglátogatott szakaszok külön-külön választhatók, és megpróbálhatunk rajtuk rekord pontszámot elérni. Az Options menüben találunk továbbá egy izleles galériát, ahol a manga rajongók legnagyobb örömére remek rajzokat lehet megcsodálni, s minthogy jó minőségben vannak digitalizálva, rájuk is nagyíthatunk.

Magának a játéknak a minőségéről már nem feltétlenül csak elismerően lehet nyilatkozn. Csak a természetesebb ellenségek állnak poligonokból, úgyhogy többnyire hagyományos, 2D-s figurák repkednek keresztül a képernyőn, melyek ráadásul csak annyira vannak animálva, amennyit már egy Megadrive, vagy egy SNES is tudott. A poligonokból felépülő háttér nem annyira tragikus, de kétségkívül volt már látványosabb játék a műfajon belül. A repülés magasságával például többet is játszódhattak volna, hiszen csak hébe-hóba ereszkedünk lejjebb némelyik ellenség kedvéért, ráadásul domborzati viszonyokról sem lehet beszélni: sík terep fölött repülünk mindvégig. Az Ikaruga nem is olyan rég jött ki Dreamcastra, és az jobban néz ki. Hát szóval meglátszik, hogy valójában egy már elég öreg játék átlíratáról van szó, bár tegyük hozzá: a 2001-es színvonalat azzal kompenzálták, hogy igen szerény áron lehet hozzájutni.

V.Z.
vzoli@ipma.hu

MELLETE

- Ötletes bónuszrendszer
- Érdekes speciális támadások
- Plusz játékmód és karakter

ELLENÉ

- Egyszerű ellenfelek
- Nem túl látványos helyszínek
- Mindössze 9 folytatási lehetőség

PEREPUTTY

- Silpheed Swing
- Mobile Light Force 2 Jack of All Games
- Strikers 1945 (PS) AgeTec

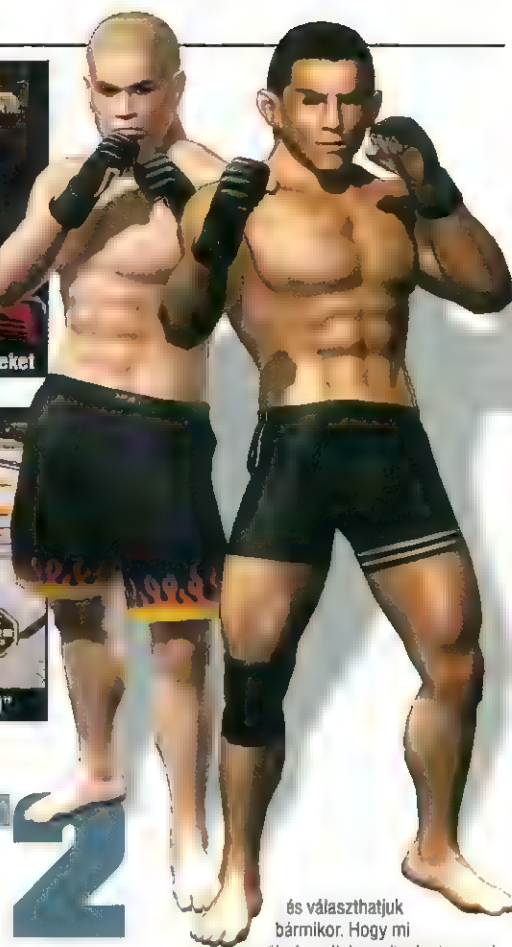
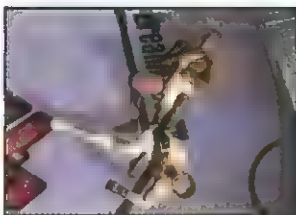
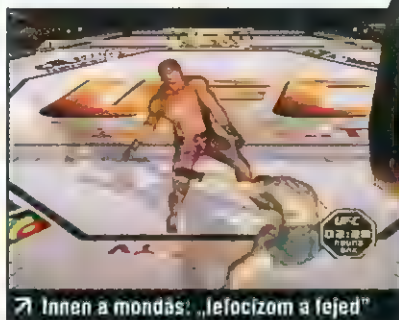
ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	55
HANG	74
SZAVATOSSÁG	60

ÍTÉLET

71

1-2 játékos NTSC WWW.JACKOFALLGAMES.COM



és választhatjuk bármikor. Hogy mi

■ Srácok, akik önként bújnak rács mögé

UFC TAPOUT 2

TÍPUS SPORT KIADÓ

FEJLESZTŐ

MEGJELLENÉS

NTSC

Ha bárki is kételkedne abban, hogy a különböző MMA-versenyei (Mixed Martial Arts, azaz vegyes harcművészetek) manapság a legnépszerűbb és legdivatosabb sportesemények közé tartoznak, akkor elég csak fellapoznia bármelyik nyugati, vagy egy nagyszerű magyar videojáték-magazint – láthatja, hogy szinte havonta érkezik egy, a sportágat szimulálni kívánó játék. (Esetleg tágra nyílt szemmel csodálkozhatunk azon is, hogy nemrég beindult a női vonal is...). A múlt hónapban a PS2-es Pride FC-ben üthetjük le egymás fejét, most pedig az agresszívebb Xbox-tulajok az egy évvel ezelőtt megjelent UFC Tapout folytatásában tehetnek rendet a ringben. Egész pontosan nem is egy szimpla, mezel szorítóban, hiszen az UFC küzdőtere egy nyolcszögletű, Octagon névre hallgat (vajon honnan kaphatta a nevét?), embermagas drótráccsal övezett ketrec, ami nem kifejezetten vendégcsalogató aréna...

...virtuálisan azonban semmi felivalonk sincs – lépünk be bátran és nézzünk körül! A szabályok a szokásosak – az alattomos trükkökön kívül minden megengedett, a cél, hogy kiüssük, vagy a mérkőzés feladására kényszerítsük az ellenfelet (erre az ún. tapouttal, azaz tenyérrel a földre csapva lehetséges – innen származik a játék neve is). Az MMA-játékok irányítása a jelek szerint fejlesztőtől független – de semmi baj, a jól bevált rendszer itt is nagyszerűen megállja a helyét. Az irányító négy akciógombja a jobb-, és baloldali rugásnak és ütőnek felel meg, ezek és a D-pad

iránybillentyűinek kombinálásával hozhatók elő az egyszerűen kivitelezhető speciális és sorozattámadások. A játékban helyt kapott 41 gladiátor tizenegyfélé harci stílusban küzd egymással, de az irányítás könnyebbé tétele végett a kombók végrehajtása mindenkinél megegyezik, csak az egyes versenyzőknél más és más lesz az előadott mozdulat. No, és persze az eredménye, hiszen a versenyzők hat alapvető tulajdonságukban térnek el egymástól, úgymint: életerő, állóképesség, ütő- és rugástechnika, sebesség és birkozás. A Pride FC-hez hasonlóan itt is nagyon odafigyelték arra, hogy minden egyes ember más stílusban veredjen – az ebből adódó különbségek a Tapout 2-ben is nagyon jól érzékelhetők. Alapból nagyjából a karakterek egyharmadát választhatjuk, a többieket természetesen meg kell nyernünk, illetve a negyvenkettedik lehet egy általunk kreált versenyző.

A gyakorlaton kívül meglepően sok, egész pontosan hat játékmódban indulhatunk. Az Exhibition a kényunkre-kezdünk beállítható meccs, itt indíthatunk multiplayer-viadalt is (de miért kell a játéknak minden egyes derbi után visszalépnie a játékosválasztó-képernyőre?). Az Arcade-ben folyamatosan jönnek az ellenfelek, de szerencsére minden egyes meccset teljes életerővel kezdünk. Nem tudom pontosan megmondani, hány mérkőzésig is tart a sorozat (a rekordom 34, egyhuzamban megnyert meccs), de gyanúm szerint az összes ellenfelel verednünk kell – a lényeg, hogy az itteni jó eredményekkel tudjuk aktiválni az addig még

nem választható karaktereket. A Champion Road az UFC bajnoki címének elnyeréséért zajló küzdelemsorozat, méghozzá öt súlycsoportban. Ez a gyakorlatban öt, egymás után megnyerendő mérkőzést jelent, ahol mindegyik csatába teljesen fittten vághatunk bele – az viszont valami hihetetlenül idegítő, hogy ha veszítünk, kezdhetjük előlről az egész viadalt. A Legend Mode szorosan kapcsolódik az előzőhöz: csak azokat a versenyzőket választhatjuk, akikkel sikerült elhódítani a bajnoki övet, a cél pedig a címvédezés lesz, és ehhez nyolc kihívót kell harcképtelenné tennünk. A klasszikus UFC versenysorozatot a Tournament menüpont alatt találjuk meg, a nyolc versenyző egyes kiesési rendszerben küzd a címért, az életerőt pedig tartalékolni kell a következő mérkőzésre is, mert közben nem regenerálódunk. Előzetesen a karriertől (Career) vártam a legtöbbet, de ez sajnos nem jött be. Addig rendben, hogy kreálunk magunknak egy tetszőleges játékost (kb. századannyi lehetőségünk van, mint a Pride FC-ben, a mozgásait például nem adhatjuk meg külön-külön, csak a harcstílusát), de maga a tényleges „karrier” bosszantóan rövid. Az egyes UFC-bajnokságok között – korlátozott alkalommal – edzőpartnereink legyőzésével feljebb tornázhathatjuk az egyes skill-pontjaink értékét (a sikeres szereplés is növelheti őket), hogy nagyobb eséllyel indulhassunk a következő viadalon. Az ám, de mindössze öt verseny után egyszerűen véget ér a karrierünk – és ezáltal az egész játékmód! Az addig elért mutatókkal rendelkező karaktert elmentli a gép,

szükség volt ilyen rövidre tervezni, azt végképp nem értem – sejtésem szerint azt akarták elérni, hogy hosszabb bibelődéssel ne lehessen összehozni egy mindenkinél jobb tulajdonságokkal rendelkező harcost. Nos, talán jobban jártak volna, ha beépítik, hogy a veszített meccsek után csökkenjenek a tulajdonságaink (míttomén: buktunk egy orrot, és másfél fület), de még udvosebb lett volna, ha minden egyes küzdőstílusú fickónak eltérő módon ugyan, de valahol meghúzták volna a felső határvonalat egy-egy képességeinél. Így ez a mód – tekintve, hogy egy meccs csak nagyrátkán tart egy percnél tovább – röpké egy-két óra alatt kivégezhető.

Az UFC Tapout 2 nem egy rossz játék, de néhány dolgot nem árt figyelembe venni a beszerzése előtt. Elsősorban azt, hogy szinte semmivel nem nyújt többet, mint az elődje vagy a PS2-es Pride FC. Elismerem, hogy valamivel szebb a grafikája, kidolgozottabbak a versenyzők izmai, szépen csillog az izzadság a bőrukön, de az aréna például nem változott (ráadásul csak egyféle helyszín van), és a legtöbb animáció még mindig túlságosan gépies hatást kelt. Sok az utközeskezelési hiba is, például a játékosok gyakran egymásba lógnak. Még a bevonulásnál is találkoztam ilyen bakival: a srác a szívére tette a kezét – de a látott képből ítéelve bizony szó szerint... Talán a hangeffektusok is javultak valamiképp és frissebb, bővebb a játékoslista is – de mindez csak kismértékű tuningként fogható fel, holott bőven akadna még javítanivaló. Aggódni azért nem kell: elnézve az MMA-versenyei diadalútját, további feldolgozásokból nem lesz hiány.

Kozi
kozi@ipma.hu

MELTETŐ
■ Kidolgozottabbak a versenyzők, mint a riválisokban
■ Rengeteg választható harcos
ÉRTÉK
■ Szinte semmiben nem múlja felül az eddigi UFC-játékokat
■ Bosszantó látványhibák

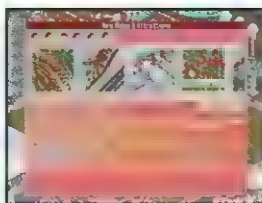
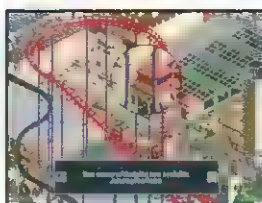
PEREPUTTY
■ Pride FC
THQ
■ UFC Tapout 2
TDK Media Culture
■ UFC Tapout
Crave
2 játékos

ÖSSZETEVŐK
GRAFIKA
80
HANG
72
SZAVATOSSÁG
77

ÍTÉLET
70



➔ Kedves vendégek! Van szemeteskuka is!



➔ Tudom, tudom, lepukkant a körhintám!



➔ Alig nyitottunk, máris özönlik a tömeg!

■ Ettől nem fogod kidobni a taccsot, az biztos!

ROLLERCOASTER TYCOON

TÍPUS: SZIMULÁCIÓ KIADÓ/FEJLESZTŐ: INFOTRADE MEGJELENÉS: 2003. JÚLIUSI FAL

Jelen játék címe valószínűleg igen kevés konzolos emberke szívét fogja megdobogtatni, ugyanis a PC-re halomszámra megjelent Tycoonok közül csak nagyon kevés került át konzolra (a ritka kivételek közé tartozik a Transport Tycoon PS-verziója és a Railroad Tycoon 2 PS/DC-változata). Feltétlenül meg kell említenünk az úriember nevét, akinek az egész projekt köszönhető: Chris Sawyer-ről van szó, aki egy személyben a Transport- és Rollercoaster Tycoon-sorozat minden epizódjának atyja, így természetesen ő követte el a RT eredeti, 1999-es PC-s változatát is. A játék annak idején szép sikereket ért el, amit mi sem bizonyít jobban, mint hogy több kiegészítő pakkot is kiadtak hozzá. Ezekkel természetesen még tovább növelték a játékkal töltendő – mellesleg már alaptól sem csekély – órák számát. Az Xbox-változat ráadásért tartalmazza a PC-hez megjelent kiegészítőket is (Corkscrew Follies és Loopy Landscapes).

A játék neve nem fedi teljesen az igazságot, hiszen nemcsak egy hullámvasút,

hanem egy komplett vidámpark-szimulátorról van szó. Olyannyira igaz ez, hogy egészen a legapróbb részletekig belebonyolódhatunk egy ilyen műintézmény mindennapjaiba. Kezdetkor több küldetésre is benevezhetünk, de szokás szerint ajánlott a sorrendiség megtartása. A legtöbb feladatban egy már meglévő vidámparkot kell továbbfejlesztenünk, a célunk pedig egy bizonyos látogatottság és népszerűségi index elérése X időn belül. Ha esetleg ezt nem tudtuk teljesíteni, akkor sincs semmi veszve – a program ugyan figyelmeztet arra, hogy elbuktuk a küldetést, de ettől még nyugodtan játszhatunk tovább.

Egy vidámpark felépítése és üzemeltetése rendkívül szerteágazó feladat – ami itt egészen odáig fajul, hogy még a járdákat is nekünk kell megépíteni. A parkunk telepítését érdemes a leendő bejárat közelében kezdeni, de első dolgunk, hogy az építkezésre kinézett területet meg kell tisztítanunk az útban levő fáktól. (A zöldek várható tiltakozása előtt persze meghajlunk, és megígérjük, hogy később pótolni fogjuk a felszelekkázott növényzetet.) A következő lépés a megfelelő szerkezet kivá-

lasztása. Ennek telepítése előtt nem árt megnevezni, hogy merre fekszik az a része, ahova a ki-, és bejáratot kell építeni, (ha a helyzet úgy kívánja, használjuk a forgatás ikont). A szerkezet lerakása után kijelöljük a be-, és kijáratot, ezután pedig már csak a járdát kell odavezetnünk a masinához – és keszen állunk a nyitásra (zöld lámpa). A bonyolultabb játékokhoz (pl. hullámvasutak) a program felkínál előre megtervezett sablonokat is, melyekből az idő múlásával egyre többfelét kapunk. Nekiálhatunk saját pályákat is tervezni, de ez rendkívül szeszmentes feladat (főként akkor, ha igazán jó vonalvezetésű akarunk). Az éles bevetés előtt persze nem árt, ha ezeket a saját készítésű szerkezeteket leteszteljük (sárga lámpa). Ha valami túl veszélyesre sikerült, akkor még időben kijavíthatjuk a hibát. Kezdőknek mindenféleképpen érdemes végignézni a demót, ami lépésről lépésre bemutatja az egész játék kezelését (melyet bármikor félbeszakíthatunk, és az adott állapottól folytathatjuk a játékot).

Az eredeti windowsos játékokban a képernyő alsó és felső részén voltak a vezérlő ikonok,

ezeket a készítő a nagyobb játékelület elérésének érdekében eltüntették. A gazdasági dolgokkal foglalkozó, és az építéssel kapcsolatos ikonmenüt egy-egy gomb lenyomásával kérhetjük le. Az előbbiben találhatjuk többek között a vendégekről szóló kimutatásokat, az alkalmazottaink listáját (és hogy éppen mit csinálnak), a pénzügyi mérlegünket, a kutatással és fejlesztéssel kapcsolatos lehetőségeket, stb. Az építkezés menüjében kell keresgelnünk, ha új berendezést vagy utat szeretnénk építeni, ha a környezetet akarjuk csinosítani (fákkal, szobrokkal, szökőkutakkal), ha büféket vagy árusokat akarunk telepíteni, vagy ha a terepet akarjuk rendezni (talajszint megváltoztatása).

A Rollercoaster Tycoon nem igazán izasztja meg az Xboxot, ettől függetlenül nem nevezhetjük gyengének a grafikát, ugyanis a képernyőn szinte minden pixel folyamatosan mozog. Annyira aprólékos és részletes az egész játék kidolgozása, hogy még napok múltán is felbukkanhatnak olyan elemek, melyeket addig még nem is láttunk. A sebességgel eleve nem lehetnek problémák mivel az eredeti az Xboxnál jóval gyengébb hardverű PC-ken is ragyogóan futott (ahol ugyebár még egy oprendszer is akadályozta a munkát). A Rollercoaster Tycoonnak a hangok terén sincs szégyellnivalója, mert valami hihetetlen tivolli hangulatot varázsol a szobába, ahogy a sikoltozás, a kacagás és a nevetés zaja betölti a levegőt. Minden masinának megvan a saját hangja, de akár külön zenét is rendelhetünk hozzájuk. Kimondottan jópofa játék – aki veszi a fáradságot és jobban belemélyedik, igen hamar észreveheti magán a függőség tüneteit. Ahhoz a stílushoz tartozik, amelynek fő jellemzője, hogy nincs igazán konkrét célja (vége) – hiszen a cél maga a szórakozás!

SakmaN
sakman@ipma.hu

MELLETT

PEREPUTTY

ÖSSZETEVŐK

ÍTÉLET

- Szinte egyedül darab
- Nagyon hosszú időre lekötö az embert
- A két küldetéslemez is benne van

ELLEN

- Nem felel meg a 2003-as elvárásoknak
- PC-re már a második rész is megjelent
- A TV felbontásához képest túl aprólékos a grafika

- Jurassic Park
Universal
- Rollercoaster Tycoon
Infogrames
- Theme Park
Electronic Arts

GRAFIKA **68**

HANG **83**

SZAVATOSSÁG **70**

73

1 játékos PAL WWW.ROLLERCOASTERTYCOON.COM



Hideg Kő lába alatt forró lett a talaj

■ Pankration Derby

WWE CRUSH HOUR

TÍPUS AUTÓS AKCIÓ KIADÓ TBO FEJLESZTŐ PACIFIC COAST POWER & LIGHT MEGJELENÉS 2003.03.18. NTSC

Rég volt már, hogy utoljára pankrációt találkoztam. A kilencvenes évek elején, amikor úgy éreztem, hogy a gimnáziumi tanórán magamba szivott tudomány majd' szétfeszíti az agyam, és talán már-már túlontúl is okos lettem, esténként csak belöttem a Sky Channelt, magamhoz vettem egy fél kiló Albert kekszet és leültem egy kicsit nézni ezt a jellegzetesen amerikai blódiséget – ennek azonnali, de egészen kellemes folyománya volt egy jó órányi, vegytiszta butulás. Akkoriban még Hulk Hogan, Ultimate Warrior, Randy „Macho Man” Savage és Bret „The Hitman” Hart voltak az igazi spillerek – az akkori sztárok közül ma már csak mutatóba szerepel egy-kettő a show kinalatában. Sőt, napjainkban már magát az egész církuszt sem WWF-nek (World Wrestling Federation) hívják, át kellett ugyanis nevezni WWE-nek (World Wrestling Entertainment) – tekintettel arra, hogy az ominózus rövidítés már 1961 óta védjegye volt a World Wide Fund of Nature természetvédő alapítványnak (86 óta ez a nevük, eredetileg World Wildlife Fund-ként működtek, innét a WWF). Ettől függetlenül úgy gondoltam vetek egy gyógypillantást a WWE (a franc essen már ezekbe a rövidítésekbe!) Crush Hourre – már csak azért is, hogy megtudjam, változott-e valami az elmúlt tizenakárhány évben.

Nos, alaposan meglepődtem, de egyáltalán nem úgy, mint arra számítottam... Az új arccal semmi baj sincs – de hogy ez a játék tulajdonképpen egy, a Vigilante 8 és a Twisted Metal Black stílusában fogant, autós lövöldözős akciójáték, attól azért dobtam

egy hátast. Persze magyarázat van erre is: a WWE (grrrr!) napjainkban is nagyon közkedvelt, a pankráció teljeskörű videojáték-licenccét pedig a THQ birtokolja – ebből már lehet következtetni, hogy egy gyengébb produkciót vagy egy nem túl eredeti ötletet is ennek a népszerűségével próbálnak meg eladni. (Bár ha úgy veszem, a program egy igazi unikum, sőt műfajteremtő jelzővel is illethetnék: ugyanis biztos vagyok benne, hogy ez a világon az első olyan program, melyben pankrátorok különféle időtá járgányokban szanaszét lövik egymást.)

A sportág (bocsánat – a roppant alacsony kulturális értékkel bíró színelőadás) kedvelői azért nem panaszkodhatnak. Összesen 32 versenyző közül szemezgethetnek, a mai nagygyűlésük közül mindenki ott vigyorgó a karakterválasztásnál. Persze első alkalommal azért még nem – a kínálatból 9 figura ilyenkor még a függöny mögé rejtetik, őket a későbbiekben kell megnyernünk. Mindegyik alakhoz jár egy helyre kis járgány is, amit helyi-közeli megpróbáltatás nagyjából a versenyzőhöz passzintani: a nagyobb darab hűtőnyokhoz méretezsebb autók dukálnak, míg az apró járgányok pilótái néha egészen emberszabásúnak tűnnek. Számunkra mindebből egy a lényeg – az autót négy szempont alapján lehet megkülönböztetni, úgy mint kezelhetőség, védelem, sebesség és erő. Az első három egyértelmű, az erő pedig az öklelés miatt fontos.

Hogy egy átlagos amerikai pankráció-rajongó ne vergődjön úgy a menük kusza erdejében, mint az egyszerű újságíró a női magazinok közt, a választható játékmódok



7 Ez a látványeffekt alaposan megizzaszthatja a PS2-t...



számát mindössze háromban maximalizálták. Játshatunk szezon, egyjátékos és többjátékos meccseket. Mindehhez 13 pálya áll rendelkezésünkre (a legtöbbjét szintén meg kell nyerni), amelyek csupán az alkotók agyszüleményei, de mindenképpen megjegyzendő, hogy a nevüket a WWE egyes nagyobb eseményeitől kölcsönözték (pl. RAW, SmackDown! vagy Royal Rumble). Minden egyes pálya – elméletileg – egy bizonyos játéktípusra van kihegyezve, bár gyakran ugyanazt a feladatot kapjuk. Ezek a lövöldözős csapatjátékok mintájára készültek: van szimpla mindenki-mindenki ellen (free for all); akad, amikor egy bizonyos számú tárgyat (itt: csillagot) kell felszednünk; szerepel a capture the flag-kaptafára készült tárgyhurcolgató; valamint egy mezei, de időlimites fogócskával is összefuthatunk. Amikor szezon módban szép sorban végigmegyünk az összes pályán, mindig az adott helyszínre jellemző feladatot kell játszunk, a teljesítésükkel pedig megnyitjuk az új pályákat és karaktereket. Egyjátékos módban annyi az eltérés, hogy mindössze az addig megnyitott pályákon játszhatunk, méghozzá három formában: a pálya alapjátékát, free for all meccset, vagy Tag Team meccset (szokásos, két páros viadal: két versenyzőt választunk, akik közt váltogatunk, csak itt nem gombnyomásra megy a csere, hanem a pálya egy bizonyos pontján kell áthaladni). A vízszintesen osztott képernyős többjátékos módnál ugyanez érvényes, csak játszhatunk, hogy a Tag mód kooperatív legyen-e avagy sem. Maga a küzdelem elég standard, számos fegyvert

és power-upot vehetünk fel, a győzelem titka pedig a megfelelő gép kiválasztása mellett az adott pálya alapos ismerete.

A prezentáció nem hozza a manapság elvárható színvonalat, a program szinte semmiben sem emelkedik az átlag fölé, sőt inkább kifejezetten rosszul teljesít. Itt elsősorban a grafika gondolkodok, ami egyáltalán nem illethető a részletgazdag jelzővel, a pályák többsége egyszerű külsőt kapott, köszönhetően a kevés tereptárgynak és a rossz minőségű textúráknak. A járgányok egy fokkal jobbák, a látványeffektusok (értem ez alatt a robbanásokat, a fényeket és a fegyverek lövedékei által keltett tűzijátékot) viszont megintcsak egy letűnt kor emlékeit ébresztik bennünk. A zene aláfestésnek elmegy, a hanghatások gyengék és hiába Jim Ross, a szintén licenelt WWE kommentátor, ha olyan gyakran ismétli önmagát. Magával a játékmennel viszont nincs különösebb baj, a versenyzők nem klónjai egymásnak, az AI pedig több fokozatban is állítható és nem is olyan nagyon hülye – de azért az ellenpólus itt is megvan, igaz, hogy többféle feladat van, de az időnk 90%-ban úgyis csak szimplán lövöldözni fogunk. Aki Twisted Metal-rajongó, nehegy megvegye, aki pedig vérbeli pankrációra vágyik, választhat a THQ egyéb, témába vágó játéka közül. Szóval nem egy korszakalkotó anyag – mentségére szolgáljon, hogy ezt a kiadót is pontosan tudja, így már újonnan sem teljes árú játékként került a piacra.

Kozi
kozi@ipma.hu

MELLETE

- Sokféle választható szereplő
- Többfajta célért küzdhetünk
- Minden elem WWE-licenc alapján készült

ELLENE

- Hiába a RenderWare, ha kihasználatlan a tudása
- Volt a témában sokkal jobb játék is
- Csak meglovagolja a WWE hírnevét...

PEREPUTTY

- Twisted Metal Black
Sony
- World Destruction League
3DO
- WWE Crush Hour
THQ

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	55
HANG	46
SZAVATOSSÁG	64

ÍTÉLET

52

1-2. átlagos NTSC WWW.THQ.COM



Mario Kart licencelt autókkal?

DOWNTOWN RUN

TÍPUS AUTÓVERSENY KIADÓ/FEJLESZTŐ UBI SOFT MEGJELENÉS 2003.03.29. PAL PS2003 NYILV. NTSC

Két hónappal ezelőtt mutattuk be a hírek között a Ubi Soft újdonsult autós játékát, a Downtown Run (az USA-ban City Racer néven fut). Az előzetesek alapján annyit lehetett tudni, hogy program a „Project Gotham Racing stílusában készült utcai autóverseny”, egyik elengedhetetlen eleme a veszélyes vezetés, a farolások és az ellenfelek kicentézése során pedig ún. Prestige-pontokat kapunk (bármilyen is ez).

Nos, a helyzet az, hogy ennek a játéknak az égvilágon semmi, de semmi köze a példaként felhozott – amúgy nagyszerű – Xbox autóversenyhez. Jelen esetben ugyanis a különböző városi utcákon szó szerint meg kell harcolnunk a győzelemért. A pályákon elhelyezett, összesen 12 különféle felvehető cuccot felhasználva kell elsőként áthajtani a célon (ezek használata nélkül nem is nagyon fogunk győzni). A felvehető extrák két kategóriába sorolhatók: az egyik a mi védelmünkre szolgáló kütyüket tartalmazza, mint a pajzs, a szerelőkulcs, a jobban tapadó gumik, míg a másik kategória az ellenfelek likvidálására szolgál. Utóbbiak között találjuk meg a bombát, az olajfolt-szórót, a kifeszíthető lézerhálót és megannyi más, hasznos cuccot. (Más kérdés, hogy ezek

a felvehető extrák elég furcsán hatnak egy első pillantásra normálisnak tűnő városi autóversenyben – ám ezt a készítőik bizonyára nem így gondolták...) Szóval, klasszikus Mario Kart – csak éppen az utcákról is ismert személyautókkal. Tudásunkat összesen 8 játékmódban kamatoztathatjuk, melyek között van néhány igen érdekes opció is. Persze nem a gyorsverseny, az óra elleni futam, a kétjátékos mód, de még csak nem is a Chase (rendőri üldözés), ugyanis ezek manapság már maguktól adódnak egy autóversenyben. A Sudden Death, a Last Man Standing és a Bet Race viszont ideig-óráig kellemes időtöltést okozhat. Az elsőnél az a lényeg, hogy utolsóként mi maradunk a pályán, és a lehető legrövidebb idő alatt likvidáljuk a többiek. A Last Man Standingnél azt kell szem előtt tartanunk, hogy a checkpointokon ne mi haladjunk át utolsóként, mert aki így jár, az esik ki az aktuális futam résztvevői közül. A Bet Race talán a legérdekesebb játékmód, itt ugyanis véletlenszerűen kapjuk a feladatokat. Lesz, amikor le kell ráznunk egy rendőrautót, de előfordul az is, hogy csak egy szimpla versenyen kell az első helyen befutnunk. Ezeket a kudarceket azonban ki kell érdemelnünk – a játék elején ebbe a me-

nüpontba ugyanis még nem tudunk belépni. A Bet Race pályái egy-egy üldözés vagy bajnokság módban elért első helyezésért cserébe nyílnak meg, ezek teljesítése után pedig általában egy új autó lesz a jutalmunk. Talán ez a sorozat a legszórakoztatóbb, bár egyóttal a legnehezebb is. Persze – mint minden autóversenyben – a Downtown Runban is a Championship, azaz a bajnokság jelenti a legösszetettebb kihívást. Olyan nagyon különleges dologra azért nem kell gondolni – annak ellenére, hogy be lehet vetni a különböző fegyvereket, azért mégiscsak a versenyzésen van a hangsúly. A 26 pályán mintegy 14 licencelt autót próbálhatunk ki, például Peugeot 206-ost, új VW Beetle-t, Mitsubishi Lancer Evo VII-est, vagy egy Audi A3-ast.

A versenyek szintere többnyire egy városi utcákon kialakított, palánkkal övezett pálya (ilyenfórmán tényleg egy kicsit hasonlít a PGR-re), de ezek sajnos túlságosan is élettelenek, egyszerűek és – mi tagadás – elég rondák. Sehol nem látható a nagyvárosi nyüzsgés, mintha csak egy versenypályán mennénk, amelynek a környezetében házak állnak. Az autók külalakja sem egy díjnyertes alkotás, ennél jóval részletesebben kidolgozott autókkal már nem is egy

programban találkozhattunk. Őszintén szólva, nem is csodálkoztam azon, hogy a nagy autógyártók nem engedték meg, hogy rommá zúzzák ezeket a kocsikat – ugyanis a játékokban szereplő autók sérülési modellje elég egyszerű: látható deformáció nincs is, mindössze füstölni kezdünk, illetve kormos lesz a kaszniz. (Hogy miért gondolták, hogy ezeket a járgányokat kell egy ilyen stílusú játékban szerepeltetni? Rejtély...) A szélvédő elsőtétített (gondolom túl sok munka lett volna a belső tér kidolgozása, így ez egyszerűbb megoldásnak tűnt), a fény bár csillog a kasznin, de közel sem hasonlít a PGR-ben látottakra. A hangokról sem lehet túl sokat aradozni, semmivel sem emelkednek az átlagos szint fölé. Sajnos a játékkal eltöltött hosszabb idő alatt sem történt semmi olyan esemény, amitől egy kicsit is megkedveltem volna az Ubi Soft belvárosi autókázását. Egyedüli értéként csak a rengeteg játékmód említhető meg, minden más mutatójában teljesen átlagosan, vagy az alatt teljesít. Mondjuk ez igaz az árára is, ugyanis budget (csökkenített) áron került a boltok.

Z.G.
corgan@freemail.hu

MELLETTE

- Licencelt személyautók
- 3 (kis túzással) szórakoztató játékmód
- Könnyű irányítás

ELLENE

- A törős-zúzó stílus ellenére nem törnek az autók
- A helyszínek grafikája teljesen átlagos
- Unalmas versenyek

PEREPUTTY

- Rumble Racing
Electronic Arts
- Downtown Run
Ubi Soft
- Tokyo Road Race
Midax

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	52
HANG	57
SZAVATOSSÁG	60

ÍTÉLET

52

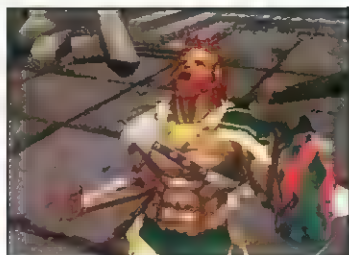
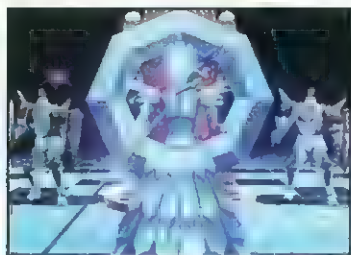
1-2 játékos PAL WWW.UBISOFT.COM



➤ Ideje ezeket a gyanús alakokat a szőnyeg alá seperni



➤ Hát ez azért még nem a Soul Calibur 2...



■ Egy régi stílus új köntösben

RAGING BLADES

TÍPUS AKCIÓ KIDŐ

FEJLESZTŐ

MEGJELENÉS

PAL

A hongkongi gyökerekkel rendelkező PCCW mint kiadó Európában nem túl ismert, de a Távol-Keleten számos országban tartanak fenn kirendeltségeket, fejlesztőcsapataik pedig világszerte megtalálhatóak Torontótól Szentpétervárig. A Raging Blades című játék egy évvel ezelőtt jelent meg a felkelő nap országában (Raging Bless néven), kontinensünkön pedig – nagy késéssel bár – de végre a francia Wanadoo vállalta a megjelentetését. Egy klasszikus és hamisítatlan beat'em up-játékról van szó, az ősrég Double Dragon vagy Golden Axe stílusában, a történet pedig mit sem változott a japán kiadás óta: az árnyékok hét törzse és az ő gonosz istenük ellen kell harcolnunk. Hogy miért, az persze csak a játék végén derül ki...

A csatákat négy, egymástól teljesen eltérő karakterrel lehet megvívni, és mindegyikük egy másképpen alakuló történetbe invitál minket. Gray egy lovag, aki óriási kardjával kaszabolja az ellenfeleit, mellesleg ő az egyik legutóképebb és legmozgékonyabb karakter. A varázsló, Raybrant ugyan kissé lassú, de mágius varázspálcájával pusztító erejű támadásokra képes. Utóbbi tulajdonság elmondható a katonaként már bizonyított Budról is, aki

óriási méretű csatabárdjával hamar felszecsakázza az őrdögi teremtményeket. Nem túl udvariasan utolsóként említeném egyetlen női karakterünket, Tinát, aki pusztán kézzel próbál szerencsét a gonosz birodalmában. Függetlenül attól, hogy kit választottunk hősünknek, az első, bevezető (episode 0) pálya mindenkinél ugyanaz lesz. Ekkor lépünk be a királyság birodalmába, ahol aztán harci tudását érvényesítve minden szereplő más-más úton halad a végső cél felé.

Szomorú dolog, de tény, hogy mindössze két játékmód kapott helyet a játékban – az egyikben a sztorit játszhatjuk végig, a másik pedig a többjátékos, duel-mód, amelyben egy multitap segítségével akár négyen is küzdhetünk. Az ellenfelek kibevezése nem különösebben nehéz feladat, a megfelelő távolságba érve csak nyomogatnunk kell a támadás gombját. Ez fokozottan igaz, ha figyelembe vesszük, hogy van egy speciális támadásunk is – ez körkörös hat, az általa érintett területen valamilyen fény jelenik meg, az azt érintő ellenfelek pedig elkabulnak. Ekkor már van időnk a többiekkel foglalkozni, és elkerüljük azt a kelepccét, hogy egyszerre tizen támadnak meg minket.

A stílusban bevett szokás, hogy az egyes

küldetések végén valamiféle főellenség jelenik meg, ez itt sincs másként. A legkülönfélébb bossok várják a halált, például egy óriási, baltás minotaurusz-formájú lény, vagy egy kékes színű, törekénynek tetsző varázslóhólyg. A lények persze, hogy minél előbb a pokol tornácára küldjük őket (bár lehet, hogy ott éreznek igazán jól magukat?), és ez a feladat meglepő módon nagyon is könnyű lesz. Szinte biztos, hogy az első főgonoszra senki sem fog egyszer sem elhalálozni, és maguk a bossok sem jelentenek megoldhatatlan problémát. Elhalálozás esetén ugyanis mi jó párszor feltámadhatunk, az ő életerejük pedig marad azon a szinten, ameddig leküzdöttük az előző életünkkel. A pályákon elhelyezett ládákat, hordókat, dobozokat széttörve egy rakás felvehető bónuszuccra tehetünk szert, ilyen többek között az extra védőpajzs, a gyógyító ital, vagy akár a megnövelt erejű támadást előidéző fegyver (jó részük csak ideiglenesen használható). Egy nagyobb pálya több szakaszra osztható, kb. felüton található egy közepes erejű főellenség, míg a végén szembekerülünk az igazi gonosszal. A következő szakaszon pedig – más korítéssel ugyan, de – szépen előlről kezdődik minden.

A játék monotonitását sajnos nem törli

meg semmiféle különleges esemény. Eleinte ugyan még hittem benne, hogy nemcsak egy szimpla, vagdalkozós beat'em up-játékhoz van szerencsém, de a második küldetés után kénytelen voltam elfogadni a nyilvánvaló tény: ez bizony egy agymunkát teljesen kizáró mészárlás. Ami önmagában még nem baj, de sajnos a szavatossággal komoly problémák vannak – a játék ugyanis nagyon rövid idő alatt „kivégezhető”, és maximum azért fekdudhatunk neki újfént, hogy mind a négy karakterrel teljesítsük. A sztori mód végigvitelével mintegy 20 új karaktert, valamint speciális arénákat nyithatunk meg, melyek a többjátékos küzdelemben lesznek használhatóak. Feltétlenül pozitív jelzőket érdemel a megjelenítés – mind a hátterek, mind hőseink és az ellenfelek jó része is kiválóan vannak megrajzolva. A pályák változatosak, a kastély belső szobáiban, egy barlangban, valamint speciális arénákat nyithatunk meg, melyek a többjátékos küzdelemben lesznek használhatóak. Feltétlenül pozitív jelzőket érdemel a megjelenítés – mind a hátterek, mind hőseink és az ellenfelek jó része is kiválóan vannak megrajzolva. A pályák változatosak, a kastély belső szobáiban, egy barlangban, valamint speciális arénákat nyithatunk meg, melyek a többjátékos küzdelemben lesznek használhatóak.

Z.G.

corgan@freemail.hu

MELLETT

- Négy különböző történetet játszhatunk végig
- Csicsás külső
- Klasszikus beat'em up

ELLEN

- Túlságosan egyszerű, szimpla gombnyomkodás
- Néhány óra alatt végigjátszható
- Semmi újdonságot nem hozott

PEREPUTTY

- Dynasty Warriors 3
- Koei
- Raging Blades
- Wanadoo
- Barbarian
- Titus

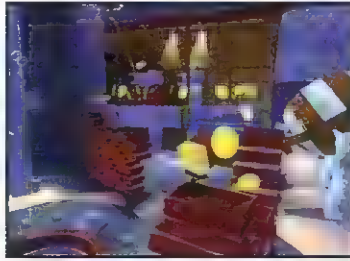
ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	80
HANG	67
SZAVATOSSÁG	52

ÍTELET

62

1-4 játékos PAL WWW.WANADOO-EDITION.COM



71 No, pontosan ilyesmi horogra akasztanám a grafikusokat is!

Gyengén előadott vízirevű

SPONGEBOB SQUAREPANTS REVENGE OF THE FLYING DUTCHMAN

TÍPUS PLATFORM KIADÓ

FEJLESZTŐ

MEGJELENÉS

NTSC 2003.03.14. PAL

Kezdjük mindjárt egy ténnyel: SpongeBob Rugratsék mellett a Nickelodeon ifjúsági csatorna egyik ásza, és egyúttal a saját stúdiójukban készülő rajzfilmük főhőse. Hogy az előbbi megállapításnak pozitív, avagy negatív-e a felhangja, azt mindenki döntse el saját maga – mindenesetre ha az utóbbi mellett voksol is, azt azért el kell ismernie, hogy jelek szerint a vízben élő, beszélő, idióta szivacsfigura és díszes kompániája igen népszerű. Ha nem így lenne, akkor a THQ nyilván nem készítettett volna belőle egy jó néhány platformot megjárt és több fejezetet is megélt játéksorozatot.

A Revenge of the Flying Dutchman úgy indul, ahogyan minden átlagos történet. Szivacs Robi békésen éldegél Bikini Bottomban, és éppen a kutyájaként szolgáló vízicsigájának, Garynek hajgál egy botot, amikor a (kutyá)házával szoros kapcsolatban álló bloki egyszer csak kiás a talajból egy furcsa ládát. A rajta lévő felirat szerint a tartalma ugyan veszélyes, de SpongeBob ropant kíváncsi, így tojik a figyelmeztetésre és kinyitja a ládát. A több rétegnyi csomagolás alól végül egy régi palack kerül elő. Hősünk rögtön közli, hogy egész életében egy ilyen uvegve vágott. A dugót kihúva azonban nem valami jófajta nedű, hanem egy addig a palack börtönében raboskodó kalózkapitány szelleme kerül elő. Az éteri lényt érdekes módon nem mossák el a hullámok, sőt rögtön nyeregben is érzí magát. Közli, hogy ő a Flying Dutchman, azaz a Bolygó Hollandi (az sem zavarja nagyon, hogy ez egy hajó neve volt, nem egy emberé. ráadásul köze sem volt a kalózkához), nagyon mérges, hogy megzavarták, és egyébként is: szellem-

kötelezettségeinek eleget téve most aztán rendesen felkavarja az itteni állóvizet. Ehhez azért legénységre is szüksége van, és némi huzavona után elsőként Garyt szemeli ki az egyik erre esélyesnek – hipnotizálja szegény párat, majd akkurátusan lelcel. Nos, azt a galibát kell nekünk megoldanunk, még hozzá magát a főkolompóst, SpongeBobot irányítva. A szellem megállításának egyetlen módja, hogy a Bikini Bottom körzetében levő összes rejtett kincset megszerezzük.

A játék egy klasszikus, gyűjtögetős-ügyes platformjáték – így vagy úgy, de a stílus minden egyes eleme fellelhető benne. A fő csapásirány minden egyes pályán a SpongeBob felirat összes betűjének összegyűjtése. Egy betűt akkor kapunk meg, ha valamilyen feladatot sikerrel teljesítettünk. Ilyen lehet például az adott pályán fellelhető összes pénzérme összegyűjtése, a szabadon úszkáló medúzák befogása, bizonyos ellenfelek lecsapkodása vagy éppen egy sikeres futárszolgálat. Szivacsunk ugyanis főállásban a Krusty Krab nevű étteremben teljesít futárszolgálatot és a hely specialitását, a Krabby Pattiest szállítja házhöz. A betűk kirakásának sorrendje tetszőleges, ha az egyikkel nem boldogulnánk, vagy éppen séggyel megújunk, bízzást belekezdhetünk a következőbe, de akár szimultán több feladatot is végrehajthatunk. Ezek alól egy kivétel van, mégpedig az a küldetésfajta, amelyik időre megy, hiszen ilyenkor kénytelenek vagyunk erre koncentrálni. Szóval viszonylag szabad kezet kapunk, bár az unalomig ismert motiváció – amíg nem tetted meg ezt és azt, addig nem mehetsz a következő pályára – itt is bevetésre kerül. Amennyiben megvan az összes betű, egy kis kirakós játékot kell

játszanunk (biztosan ismeritek azt a fajta unaloműzöt, amikor a 3*3-mas mezőből egy darab hiányzik, a maradékot pedig úgy kell tologatni, hogy végül kiadjon egy képet). Ha ez is megvan, megkapjuk a kincskereső botunkat, amelynek segítségével felkutathatjuk a pályán elrejtett kincsesládát.

SpongeBob azért nem csak egy mezei mosogatószivacs, ugyanis többféle ruhát (és ezzel együtt felszerelést is) ölthet, és mindegyikhez némileg más mozgáskultúra dukál. Ezeket a játék különböző szakaszaihoz érve kapjuk meg, alapesetben például futunk, repkedünk és ütlegelünk, a horgászuccunkhoz már jár egy meduzabefogó háló is, a későbbiekben pedig sellőként vízbombákat dobálhatunk (a tény, hogy ez fizikai lehetetlenség, ne zavarjon senkit – a lényeg, hogy messziről leszedhetjük az ellenfeleket). Az okosság az egészben az, hogy a ruhaváltáshoz szükségeltetik egy sátor is, amelyben szegénylős szivacsunk elbujhat a kíváncsi szemek elől – így ezt csak bizonyos helyeken tehetjük meg.

A THQ úgy hirdeti a játékokat, hogy SpongeBob 2D-s világot először láthatjuk három dimenzióban pompázni – ebben minden stimmel is, ha a pompázás egyenlő a halovány pislákolással. Még ha azt vesszük, hogy egy bizonyos stílusú rajzfilm látványvilágát kívánták visszaadni, akkor sem mondhatok mást, minthogy szegényes és gyenge próbálkozás. Bikini Bottom városát alacsony felbontású, egyszerű textúrák borítják, nagyjából azon a grafikai szinten, amit egy PS képes produkálni. A kamerakezelés röhejes: nincs olyan gomb, amivel rögtön magunk mögé tehetjük, és bár forgatható, de ez sok helyszínen nem megengedett – és az ilyen helyeken pontosan emiatt lehet jó nagyokat

szívni. Arról nem beszélve, hogy programozásának technikája is bűn rossz – a mozgó platformok eltolhatják, egy-egy vekonyabb objektumba pedig beleakadhat és a következő váltásig ott is ragadhat (igen-igen, a kameráról beszélnek)! A szereplők animációja is elég béna, és akármennyire jópofának is kívánnak tűnni, én még a főszereplőt sem kedveltem meg – valahogyan nem tudtam magam ennek a négyyszögletes, kretén szivacsnak a szerepébe beleélni. (Esetleg egy kerek, kretén szivacs? – a szerk.) A bántóan egyszerű grafika ellenére a játék a nagyobb, nyílabb területeken idegesítő módon szagat is, erre pedig nincs mentség. A zene borzasztó rossz, a szinkronhangok viszont jók – nyilván annak köszönhetően, hogy az eredeti rajzfilmből adoptáltak őket. Lehet, hogy pont a Flying Dutchman tesztelése közben hagyott el a humorérzékelem, de még az elsütött viccek sem tetszettek, leginkább azzal akarnak poénkodni, hogy milyen abszurd is ez az egész történet (a kutyaként működő vízicsiga például nyávog). A hét pálya bejárása ugyan nagyjából egy átlagos platformjáték szintjére húzza a szavatosságot, és a feladatok sem lennének rosszak, de a rossz körítés és a technikai bakik nagyon alááznak szerencsétlen szivacsunknak. A Flying Dutchmant aztán végképp csak az öröngőség elvakult SpongeBob-rajongók hordáinak ajánlom – de motoszkál bennem a kisördög, hogy ezek száma gyakorlatilag egyenértékű a nullával. (Ellenben a Tom és Jerry-rajongók végelethatatlan tömege... – továbbiakban ld. a vonatkozó cikket.)

Kozi
kozi@ipma.hu

MELLETT

- Egy-két eredeti ötlet azért van benne
- Viszonylag változatos feladatokat kapunk
- Az eredeti szinkronhangok egész jók

ELLEN

- A grafika szörnyű
- Rendszeresen akadozó képrfrissítés
- Bugyutaság az egész

PEREPUTTY

- Ratchet & Clank
Sony
- SpongeBob Squarepants
THQ
- Ace Lightning
BBC Entertainment

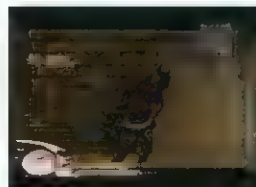
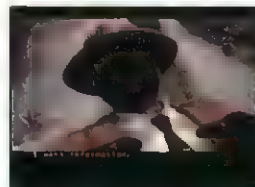
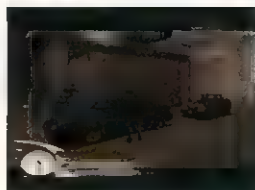
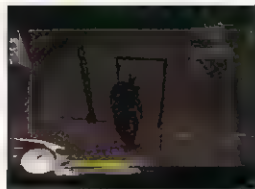
ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	35
HANG	60
SZAVATOSSÁG	70

ÍTÉLET

45

1 játékos PAL WWW.THQ.COM



De szépen összegyűltetek, fiúk!

Nem a holnap sötét, hanem ez a játék...

BATMANDARKTOMORROW

TÍPUS KEMCO KIADÓ KID BEN INTERACTIVE FEJLESZTŐ SÁV HÉRO REINER MEGJELENÉS 2003.04.04. PAL (GC/XBOX) 2003.04.04. PAL (PS2)

Mostonában egyre inkább olyan érzésem van, hogy a képregényekből (vagy éppen sikerfilmekből) készített játékok – tisztelet a kivételnek – egyre silányabb minőségűek. Hogy csak a saját példámot említem, pár számmal ezelőtt beleakadtam abba a bizonyos Superman játékba, amitől egy ideig a hideg rázott. Ezeket a tüneteket most a japán Kemconak is sikerült előidéznie Batman: Dark Tomorrow-val.

A játék első nekifutásra sem tűnik toplista-várományos játéknak, de ez a későbbiek során még inkább beigazolódik. Pár pálya leküzdése után olyan érzése van az embernek, mintha ezzel a játékkal már korábban is játszott volna. Pedig ez természetesen nem igaz – csak a lopott ötletek garmadája miatt van így. Ráadásul még alaptörténete sincs az egésznek, mert az egészet arra alapoz-

ták, hogy úgymint mindenki ismeri a Batman-képregényekben (és filmekben) korábban már ezerszer feltűnt rosszfiúkat. A feladat annyi, hogy fel kell tûnünk Gotham City-t, és le kell pofozni ezeket a rút arcberendezésű fickókat és bérceiket.

Igaz, hogy Batman elsősorban a közelharcra szakosodott, ennek ellenére az ütős és rugós akciók mellett szinte alig van extra mozdulat, ami azért elég soványka egy ilyen stílusú játéktól. A játék humánus (Batmánus?) voltát jelzi az a tény, hogy az ellenfeleinket nem lehet megölni – ennek folyamánként a lepofozott rosszfiúk egy kb. ötmásodperces háttást követve felkelnek, és persze újból nekünk esnek. A megoldást a Batcuffs nevezetű felszerelésünk jelenti: a bilincs funkcióját betöltő eszköz kinézetre leginkább a műanyag szőlőtokközöre hasonlít (én csak zippelnek hívom a befűzősekor kiadott hangja miatt), ellenben a célra tökéletesen megfelel (mintha a Kék Fényben láttam volna hasonló alkalmazásban). A probléma akkor kezdődik, amikor belefutunk egy kisebb csapat ellenségbe, ugyanakkor miközben mi a harmadik-negyedik delikvens megfigyeltetésén ügyködünk, a legelőször

foldre juttatott rosszfiú már újból talpon van – a bilincselésre pedig alig van idő...

Batman különleges kutyulért (pl. a fentebb említett Batcuffs) szerencsére nem kell vért izzadva megküzdenünk, mivel már az induláskor az összes rendelkezésünkre áll. Cserébe viszont az alkalmazásuk kissé a játékménetre ráerőltetettnek tűnik – például a Batcable-t (amivel átlengedezhetünk egy rahedli épületen) már a legelső pályán használnunk kell. Ezek a későbbiekben is fontosak lesznek, bár bizonyos esetekben – a játékos kreatív próbálkozásaira fittyet hányva – nem működnek, holott az adott feladatra egészen potás és kézenfekvő megoldást nyújtanának. A készítőik ugyanis sajátosságosan szemellenzősen látták az egyes problémák áthidalását („áthidalás az, amit mi engedélyezünk a játékosnak, és kuss!”), így marad a találgatás, hogy mit is kellene az adott helyszínen használnunk. Nesze neked kreativitás!

A játék irányítása az „érdekes” kategóriába tartozik. A kamerakezelés úgy van megoldva, mintha egy Forma 1-es közvetítést néznénk, mert minden helyszín tele van pakolva rögzített pozíciójú virtuális kamerákkal. Ezek a látószögökön belül egy darabig követik Batmant, de abban a pillanatban, ahogyan egy másik „kamera” jobb rálátást biztosít hősünkre, a játék azonnal átvált arra. Ezt a megoldást talán leginkább a Resident Evil-sorozat darabjaihoz tudnám hasonlítani, azzal a különbséggel, hogy itt ugyebár a kamera is mozog. Ez idáig nem is gond, sőt még ötletesnek is mondható. A baj ott kezdődik, hogy az irányítás a „követő kamerás” játékoknál megszokott módon van kivitelezve, vagyis amerre nyomom a kart, arra mozog a figura. Ez a hibrid megoldás akkor válik gázossá, hogy ha elindulunk egy irányba és a kamera közben váltani kényszerül – ha eközben nem engedjük el az irányítót, akkor Batman továbbra

is abba az irányba fog szaladni, amerre az előző kamerapozícióban elindult. Ilyenkor fordul elő az a furcsaság, hogy bár egyenesen előre nyomjuk a kart, Batman mégis a bal felső sarokból épp a jobb alsó felé tart. Azoknál a kameráknál, ahol különösen sokáig láthatjuk hősünket, ez ki-mondottan rossz megoldás, hiszen a sarkokon történő befordulásoknál totálisan más irányba kell dönteni az analóg kart. Ellenben, ha a kart visszaengedjük a középső alappozícióba, akkor ezután már megint a megszokott irányítást kapjuk. Megoldás: a kameraváltásoknál mindig tegyük ezt. Nem egy egyszerű eset, és csak igen nehezen lehet megszokni.

A játék grafikáján meglepő, hogy multiplatform. Igazából egyik konzolon sem néz ki jól (PS2-n és Xbox-on láttam, de a netről levadásztam GC-s képek is ugyanezt mutatták). A játék egyetlen, professzionálisit sejtető része az előre renderelt átvezető animációk, ezek tényleg szépen kidolgozottak. A játék többi részére az egyhangú grafika, az egyszerű felépítésű környezet, az alacsony poligonszám, és a buta kinézetű ellenfelek jellemzők. A bilincseléseknél állandóan bevágott – a játék saját motorjával készült – közjátékok pedig egy idő után már irtózatosan idegesítővé válnak. Ezt a borzalmat még a hanghatások és a zene sem tudják feledtetni.

Batman alapvetően jó fej – a gond nem is vele van, hanem ezzel a játékkal. Egyetlen olyan dolgot sem tudok megemlíteni, ami miatt egy icipicit is kiemelkedne a többi tucattermék közül. Ötletelen kivitelezésű, elcsépett játékmenetű, sohasem látott irányítású és kamerakezelésű borzadály, amit csak a legnagyobb Batman-fanoknak ajánlok kipróbálásra.

Sakma
sakman@ipma.hu



MELLETE

- A renderelt részek
- Akárhányszor folytathatjuk

ELLENE

- Borzalmas irányítás és kamerakezelés
- Gyenge grafika
- Összelopkodott ötletek

PEREPUTTY

- Spider Man: The Movie
Activision
- Superman: Man of Steel
Infogrames
- Batman: Dark Tomorrow
Big Ben Interactive

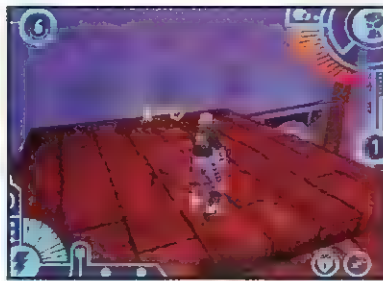
1 játékos NTSC [HTTP://BATMAN.KEMCOGAMES.COM/](http://batman.kemcogames.com/)

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	52
HANG	70
SAVATOSSÁG	35

ÍTÉLET

45



7 A játék egyik legalaposabban kidolgozott helyszíne

Hogy az a mennydörgős ménkű csapna bele!

ACELIGHTNING

TÍPUS KEMCO KIADÓ FEJLESZTŐ MEGJELENÉS 2003. MÁJUS 4. PAL

Az Ace Lightning név első hallásra nem mondott nekem semmit, de egy kis kutakodás után kiderítettem, miről is van szó: a játék tulajdonképpen egy fiataloknak szóló tévésorozat adaptációja, amely Angliában a BBC One-on fut. A sztori nagyon elmés: egy 13 éves srác (Mark Hollander) éppen kedvenc videójátékát, az Ace Lightningot gyűri és felfedez benne egy titkos pályát, amelynek nem is szabadna ott lennie. Nagy buzgón nekiáll bejárni, de ekkor egy villám csap a házba – az elektromos kisülés (nem a villanybiliről van szó) pedig átjárja konzolját is, minek következtében a játék szereplői kilépnek a való világba. A meglevenedett karakterek a normális világot is a játék egyik szintjének tartják, és a főhős, Ace Lightning rövest besorozza a döbrent Markot is csapatába, hogy együtt vegyék fel a harcot a gonosz Lord Fearrel és csatlósai. Ehhez pedig a mágikus erővel bíró Zoar amulettjének hiányzó darabjait kell összegyűjteniük.

A játékban Ace szerepét vesszük át, feladatunk az amulett-darabkák megszerzése, ennek végeztével pedig Lord Fear kinyírása lesz. A helyszín a kísérteties Carnival of Doom, azaz a Végzet Karneválja, illetve annak négy helyszíne, a Szellemváros, a Vidámpark, a Cirkusz és a Rémségek Háza. Mind a négy szakasz további pályákra osztható (egyenként egy-egy megszerzendő amulett-darabbal) és mind a négyen egy főellenséggel is meggyűlik a bajunk. A játék egy bizonyos szempontból klasszikusan mai akciójáték: a kamera külső, követő nézőpontból mutatja Ace-t, akivel a 3D-s pályákon futkározunk és ugrálunk, kikerüljük a platform-játékokra jellemző csapdákat, lelővöldezzük

és lecsapkodjuk az ellenfeleket, felszedjük a power-upokat, és összeszedjük továbbjutáshoz szükséges érméket és kulcsokat.

Minden további hasonlat viszont erősen kerülendő. Bár Ace fegyvertára jóval komolyabb, mint egy magyar honvéde, de a modern akcióhősökhöz képest roppant spártal: egyetlen energiafegyverünk van, az is véges számú töltettel. Nyoma sincs – a manapság alapvetőnek számító – többfajta összegyűjthető fegyvernek, és még csak az alapfegyvert sem lehet tuningolni. Azért, ha elfogy a nafta, nem maradunk teljesen védtelenek, ott van a némileg gyengébb hatásfokkal bíró pusztakezes harc, valamint a kezünkől kilőtt villámocskák, melyek egy rövid időre megbénítják az ellenfeleket. A pontosabb célzás végett átválthatunk first-person nézetbe is, mely egyúttal arra is szolgál, hogy minél előbb elhalálozzunk – ugyanis ilyenkor mozgásképtelenek vagyunk. Akadnak szokásos felszedhető cuccok is: regeneráció, töltet a fegyverhez (e célt szolgálják az ellenfelek után maradó energiagömbök is), pajzs, dupla ugrás, plusz élet – és ezzel vége is a nem túl acélos listának.

A fejlesztők célja nyilvánvalóan az volt, hogy a játékos az említett Mark nevű suhanc helyébe képzelhesse magát. Hát, a kedvemmel nem vált a játék, de egy bizonyos szempontból az elképzelés mégis tökéletesen bevált – már az első tíz perc után éreztem, hogy nem is lenne rossz, ha hirtelen belevágna a villám a konzolomba. A játék hihetetlenül rossz, de becsületére legyen mondván, ebben legalább konzekvens: nem mondhatni, hogy csak egyes részei sikerültek pocskélul, és kár ezért vagy azért – itt kérem minden részlet valami elképesztő fércmunkáról tanúskodik.

A grafika végtelenül egyszerű: az alacsonyfelbontású textúrák, a 20-30 poligonból álló, nemegyszer egymásba és hősünkbe lógó tereptárgyak, a hasonló színvonalon kidolgozott és a megboldogult Zseb-TV figuráit idéző ellenfelek, valamint az ostoba módon megválasztott színek vizuális összképe egyszerűen rémisztő. Az átvezető mozikat képregényszerű rajzok helyettesítik, és azt hiszem mindent elmond, ha elárulom, hogy ezek a játék legjobban sikerült részei. Az animáció (bár a képernyőn látható valami a szó megcsúfolása) már más érzéseket ébreszt bennünk – az ellenfelek két-három fázisból álló mozgáskultúrája és Ace kretén totyogása egyenesen röhejes. A kameránál beállíthatjuk, hogy automatikusan visszaálljon-e hősünk mögé, avagy sem – tökmindegy, pontosan arra nem lesz jó, amire szolgálnia kellene, azaz az előtűnk álló szakasz alapos megfigyelésére. A játékban „rejtett kulcs”-ként (hidden key) aposztrofált tárgy általában egy szoba közepén van, és pusztán azért rejtett, mert az ostoba kamera nézőpontja miatt nem vesszük észre. Az irányításban az a mókás, hogy iszonyú pontatlan és késve reagál a mozdulatokra – főhősünk rendre fél másodperccel a gombnyomás után ugrik, fordulásakor néha bónuszként előre is halad valamennyit, ugrások után pedig korcsolyázik egy cseppet (utóbbi két eset nagyon idegesítő szűk pallók és kisebb platformok esetén). Gyakorlatilag a kamerával karöltve ők lesznek a legnagyobb ellenfeleink a játék folyamán, lévén az ellenségek AI-je kimerül abban, hogy látótávon belül megindulnak

felénk, vagy lőnek ránk. Viszont ezzel kiválsz, lehet „taktikázni” – ha köztünk van egy szakadék, vagy egy tereptárgy, akkor simán beleesnek, vagy fennakadnak rajta. Remek. Igaz, motoszkál bennem a gondolat, hogy milyen alapon várok mesterséges intelligenciát egy fogakkal rendelkező, szemlátomást ámokfutást végző, tátogó barna komódtól... A szinkronhangok még úgy-ahogy elmennek, a zene viszont egy pályánként különböző, tíz másodpercenként ismétlődő dallam – mentiségére szóljon, hogy a legtöbb pályán alig szól. Kétjátékos mód nincs (az már nyilván durván megsértene a genti konvenciót), egyedül pedig pusztán a kalandot vihetjük végig. Egy teljes áru játéktól mindez botrányosan gyenge teljesítmény. Az Ace Lightning tulajdonképpen egyetlen hatalmas tanulsággal szolgált a számomra: ha a BBC ilyen filmekkel és játékokkal foglalkozik, akkor arra felé is nagyon nagy bajok vannak a közszolgálati televíziózás színvonalával

Kozi
kozi@ipma.hu



MELLETE

- Most már tudjuk, kicsoda Ace Lightning
- Rajtam kívül senki sem játszott vele
- Véget értek a tesztelés nehéz percei

ELLENE

- Irázatosan egyszerű prezentáció
- Az ellenfeleknek annyi az eszük, mint egy villámnak
- Más géptípusokra is megjelent

PEREPUTTY

- Ratchet & Clank
Sony
- Ape Escape 2
Sony
- Ace Lightning
BBC

1 játékos

PAL

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	22
HANG	11
SZAVATOSSÁG	29

ÍTÉLET

21

WWW.ACELIGHTNING.COM



GAME BOY KUCKÓ

SHINING SOUL

■ A legfakóbb ragyogás

Kiadó: Sega Fejlesztő:

A Phantasy Star mellett a SEGA másik legjelentősebb RPG-sorozata a Shining-széria. Minden az 1991-es, MegaDrive-ra megjelent Shining in the Darkness-szel kezdődött, de ezután (a DC-t leszámítva) majd minden SEGA-gépre megjelent néhány része. Ezek az RPG-k az Ogre Battle sorozatból kinőtt Final Fantasy Tacticsre jellemző, körökre osztott, sok stratégiát kívánó harcrendszerű lettek híresek (bár az 1995-ben megjelent Shining Wisdom valós idejű csatát használt). Számmomra meglehetősen meglepő, hogy az első GBA-s epizód leginkább erre a „fekete báránnyra” hasonlít, hiszen itt is valós idejű ütközetekben vehetünk részt.

A széria részét nem nagyon függenek össze; általában más világokon játszódik, ám ezúttal a Salamander Factory (a SEGA-tól pár éve függetlenné vált fejlesztőcsapat, amit a Shining-veterán Yoshitaka Tamaki alapított) mégis egy előzményt készített – a Shining Soul a Shining Force elődt, és a Shining in the Darkness után játszódik. Hogy ennek mi az oka, azt nem tudom, hiszen pont a Shining Force-nak volt olyan gyenge sztorija, aminél bárki jobbat tudna írni: ezer évenként jön el a szörnyű Dark Dragon, és lerombolja a világot. Természetesen épp egy ilyen ezredfordulónál lépünk be a sztoriba, amikor valakinek le kellene győznie a bestiát.

Összesen négy karakter közül választhatunk a játék elején, és ez bizony alaposan kihát a későbbi játékmenetre. A harcost és az íjászt nem igazán javaslom, mert az előbbinek nincs kiemelkedő képessége, az utóbbi pedig borzalmasan gyenge. A varázsló ellenben jó választás lehet, mert a magia itt nagyon erős fegyver. Az utolsó karakter – akivel én rendszeresen játszottam – a Dragonute, vagyis egy brutálisan erős hüllőlény. Az egyes kasztokhoz külön-

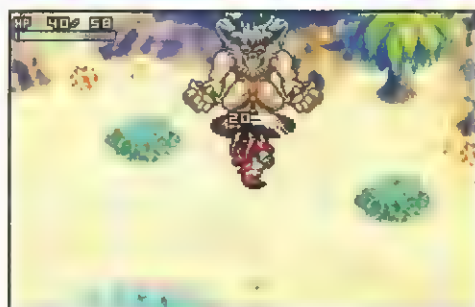
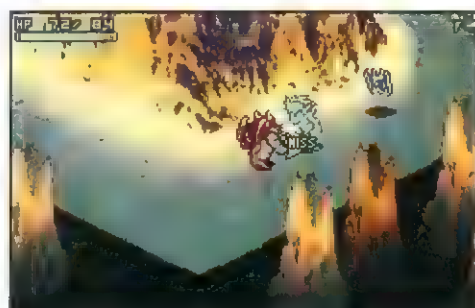
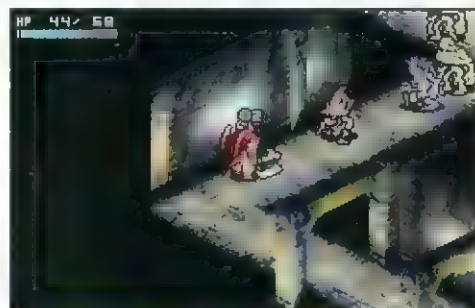
féle fegyverek és páncélok tartoznak, így persze nem tudunk minden karakterrel mindent használni. Ez a rendszer – no meg úgy általában az egész program – igen hasonlít a népszerű Diablo-sorozatra, csakúgy, mint a fejlődési szisztéma. Amikor ugyanis egy hős szintet lép (ez a szokásos „hentelem a szörnyeket-nyelem az XP-t”), akkor kap öt pontot, amit eloszthat tulajdonságai között (varázslóval az intelligenciára, dragonute-tal erőre érdemes gyúrni, és persze nem szabad elmulasztani a vitalitás turbózását sem). Emellett kapunk egy képzettség-pontot is, amivel a kaszthoz tartozó dolgokat fejleszthetjük. Ez lehet valamilyen magia, fegyverismeret, vagy valami egzotikusabb: az én hüllőhősöm például kifejleszthetett egy tűzlehetet, valamint tűzellenállást.

Az események középpontja a falu, ahol jó fantasy-szokás szerint az árusok még a végveszély kapujában is drága pénzért vesztegetik portékáikat. Külön sátor áll rendelkezésre a fegyverek, páncélok, illetve gyógyító tárgyak megvásárlásához, de van egy bank is, ahol tárgyakat és pénzt tárolhatunk (ha elhaláloznánk, akkor ugyan folytathatjuk a kalandot, de a velünk levő cuccok elvesznek). Egy további sátor áll készenlétben a tárgyak azonosítására – amit érdemes sűrűn kihasználni, mert ezek a véletlen varázstárgyak igen erősek. A boltokba tehát melegen ajánlott eljárálni, mert egy tárggyal később bármikor visszaugorhatunk a faluba, majd újfent a csatatérre. Összesen nyolc világot kell feldülnünk, általában 3-10 szintet bejárva. Az egyes szintek nagyon különbözőek lehetnek; van, amikor hatalmas labirintust kell bebarangolnunk, és van, amikor csak egyetlen szobát kell megtisztítanunk. A szörnyek a semmiből tűnnek elő, egyszerre legfeljebb ötten szakadhatnak a nyakunkba. Érdekes, hogy a szörnyek csak akkor sebeznek, ha éppen támadnak – azaz simán átgyalogolhatunk rajtuk, bármiféle káros hatás nélkül.

A Shining Soul meglehetősen egyszerű játék lett, szinte csak az A-gombot kell nyomkodnunk; ám mégis elég élvezetes és magával ragadó ahhoz, hogy ne hagyjuk abba. Ráadásul végjátás után egy nehezebb fokozatot is kapunk, valamint akár négyen is nekifoghatunk a kalandnak – ilyenkor aztán végképp a Diablora hasonlít a program. Ugyan a Golden Sun folytatása várhatóan minden tekintetben jobb lesz, de amíg az megjelenik nálunk, addig kellemesen eltölthetjük ezzel is az időnket.

GRAFIKA	80
NANE	85
SZAVATOSSÁG	85

81



FORGALMAZZA:
Stadlbauer Kft.
1107 Budapest
Szállás u. 21
Tel.: 432-9451

A második legjobb
dolog a sötétben



Zseb méretű

újra tölthető akkumulátor

illágító képernyő

Nintendo

GAMING 24/7

GAME BOY ADVANCE SP

http://sp.nintendo.eu - Europe.com

TM and ® are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo

ZSEBHÍREK

Shining Soul 2

Az első részről ezeken a lapokon olvashatod véleményünket, de már nincs messze a folytatás megjelenése sem. A játékmenet nem tér el lényegesen az eredetitől: a harc továbbra is valós időben zajlik, de ezúttal többféle karaktert kreálhatunk. Szintén a harchoz kapcsolódik, hogy ezúttal lehet már tárgyakat dobálni. Az egyjátékos-módban nagyobb szerepe lesz a történetnek és a mellékküldetéseknek, és fejtorók is megjelennek, amivel változatosabb akarják tenni a programot – mondjuk ez rá is fér. A grafika marad ugyanolyan stílusú, viszont a bejárható területek mérete a négyszeresére növekszik.



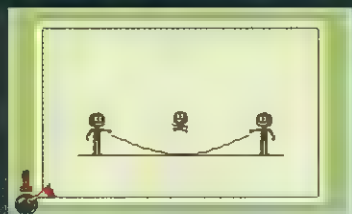
Golden Sun: The Lost Age

A Camelot és a Nintendo szuperjátéka Japánban már régebben megjelent, de az angol nyelvű amerikai kiadás csak áprilisban készül el (Európát tekintve még hozzávetőleges dátumunk sincs). A sztori természetesen folytatódik, de más karakterek lesznek a középpontban. Felix, Jenna, Piers és Sheba mind más elemhez kötődnek, és így egyedi képességekkel bírnak. Várhatóan lesznek más játszható karakterek is, hiszen összesen hét különféle elem(ental) található a programban. A GS első részében meglevő állásunkat átmásolhatjuk a Lost Age-be is, ekkor fejlettebbek lesznek a karakterek, ráadásul új helyszínek is megnyílnak. Ha időben ideér a mi példányunk a fennperemtől, akkor már jövő hónapban tesztelhetjük!



WarioWare Inc.: Mega Microgames

A Nintendo talán legerősebb játékát alkotta meg a WarioWare-rol. A játék teljesen egyedi, ugyanis több, mint 200 mini-játékot próbálhatunk ki benne. Ezek legfeljebb öt másodpercig tartanak (1), és tízes-húszas sorozatokban érkeznek. A grafika NES-szerű, de az öt másodperces limit miatt nem is lesz idő azzal foglalkozni, sokkal fontosabb lesz rájönni a tennivalókra (utasításokat nem kapunk). Általában a megfelelő időpontban kell megnyomni a gombot (pl. el kell kapni egy zuhanó botot, át kell ugrani egy krupplit), de van, amikor ki kell húzunk az öt szekundumot (pl. motorral kell kerülni a kamionokat, kapussal kivédeni a tizenegyeseket).



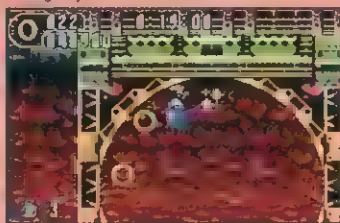
SONIC ADVANCE 2

■ Sonicéne má' a havernak, hogy ezt vegyük meg!

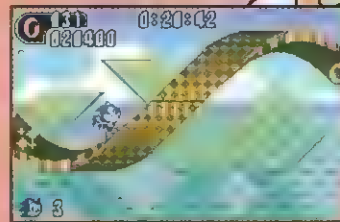
Kiadó: Sega Fejlesztő: Sonic Team és Dimps

Mivel az előző GBA-s Sonic elképesztő siker lett (eddig jóval több, mint félmillió kelt el belőle) nyilvánvaló volt, hogy elkészül a folytatás (nyilván senki nem fog rajta csodálkozni, hogy már készült a harmadik rész is).

A SA2 természetesen a régi 2D-s Sonic-szísztema alapján készült: (szuper)Sonicus sebességgel kell végigszárguldanunk a pályákon, miközben a lehető legtöbb aranygyűrűt kell felszednünk. Ezek egyfajta pajzsként működnek: ha ráugrunk egy tükörsorra, vagy hozzáérünk egy ellenfélhez, akkor minden nálunk levő gyűrű kiszámítani az ugrások nagyságát. Sonicon kívül másik négy karakterrel is nekivághatunk a kalandnak. Az elsőként kiszabadított Cream teljesen új kreáció, először ebben a játékban szerepel. Ez a nyuszi nem csak rövid ideig lebegni tud föléi segítségével a levegőben, de az általa nevelgetett Chaot hozzávaghajja az ellenfelekhez. A többiek mind ismerősek: Knuckles a



függőleges falakat is megmászja, Tails hatalmas távolságokat tud a levegőben siklani, Amy pedig óriási kalapácsával pusztít (őt csak akkor kapjuk meg, ha a másik négy karakterrel végigvittuk a programot).



Két fontos újítás kapott helyet a Sonic Advance 2-ben. Az első: a speciális gyűrűk jelentik: ezekből minden pályán hét található, általában eléggé elrejtve. Ha egy helyen megtaláltuk az összeset, akkor egy bónusz menet jön, amivel megnyerhetünk egy Chaos Emeraldot. A másik új dolog az R-rel előhozható trükk-mozdulat. Ha a felfelé írányal együtt nyomjuk, akkor nagyobbat ugorhatunk, ha a felfelé írányal együtt, akkor pedig azonnal megálhatunk ugrás közben. Ezek, valamint a különböző karakterek képességei segíthetnek minket a speciális gyűrűkhöz. A pályák egyébként egész egyszerűen hatalmasak: csak küldjük előre a szárguló Sonicot, és lessük, ahogy a különböző alternatív útvonalak elsuhanak mellettünk. Az egész pályát felderíteni órákig tarthat; igaz, ha akarjuk, akkor pár perc alatt átfuthatunk rajtuk. A grafika csodálatos és a sorozathoz illeően igen gyors – és még a zene is könnyedén elviselhető.

GRAFIKA	95
HANG	90
SZAVATOSSÁG	95

90

TOCAWORLD TOURINGCARS

■ Szárguldas a V-Rally nyomában

Kiadó: Ubi Soft Fejlesztő: Spellbound

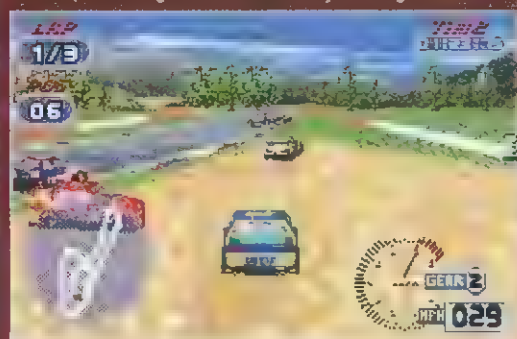
Pár hónapja jelent meg a Touring Car-sorozatot bemutató játékséria negyedik része PS2-re, amit cirka fél éves késéssel követtek az Xbox- és GBA-változatok. A minden régióban más néven futó program különlegessége – a fantasztikus törésmóddal kivül – az, hogy nem csak a szokásos futamokon, bajnokságokon indulhatunk, hanem immáron akár hősnünk életébe is beleszólhatunk: egy egész jól kidolgozott karriert játszhatunk végig, miközben a hangsúly azért a versenyzésen maradt.

Sajnos a GBA-átíratból ez teljes egészében kimaradt, és bizony ez igen rosszul esett. Igazából nem is értem, hogy miért történt így, hiszen technikailag meg lehetett volna oldani (persze nem 3D-s karakterekkel, de állóképekkel biztosan). Valami nagyon csökevényes maradéka azért megmaradt ennek a megoldásnak, mert nem csak annyit lesz a feladatunk, hogy induljunk X különböző bajnokságban, hanem az egyes – valódi – autógyárak és versenycsapatok különböző feladatok elé állítanak minket. Néha bizonyos idő alatt kell megtennünk egy kört, de megessik, hogy egy bajnokságban kell megfelelően teljesítenünk (ez is változatos: van, amikor bizonyos számú pontot kell összeszednünk, de néhány gyár a futamok felében dobogós helyezést vár el, míg másoknak az is elég, ha egyszer győzünk). Ráadásul a programban szereplő három régióban (Amerika, Európa és Japán) is eltérő felépítésű feladatokkal találkozhatunk.

A program a „felölt” konzolokon szinte tökéletes sérülési rendszerrel, illetve meglehetősen élethű irányíthatóságával hívta fel

magára a figyelmet – sajnos az átirat elkészítése során ezeket eléggé megtépták. Amennyiben nagy sebességgel rongyolunk nekünk a falnak, egy sematikus ábrán nézhetjük meg, hogy a kocsi mennyire sérült – ez viszont csak sok ütközés után hat érezhetően a járgány viselkedésére. A realisztikus irányítás a GBA hardveréből – egyrészt a processzor lassúsága, másrészt pedig az analóg karok hiánya – következően lehetetlen, de a készítőnek ennek ellenére nem vallottak szégyent: néha egész élethű, ahogy ellenkormányzással megfogjuk a kocsit, vagy ahogy kilétezik egy ellenfelet. A gépi ellenfelek egyébként egész okosak lettek: amikor csak lehetnek, bevágnak eléünk és megpróbálnak mindig legyőzni minket – ami aztán sokszor oda vezet, hogy a kanyarban a hirtelen brúgát emberként száll el.

A grafika a V-Rally-hoz képest csak közepes – de magáról a játékról és elmondható ugyanaz. Ez viszont egyben azt is jelenti, hogy a ToCA a második legjobb autószimulátor a kézikonzolok világában, ami azért nem kis szó.



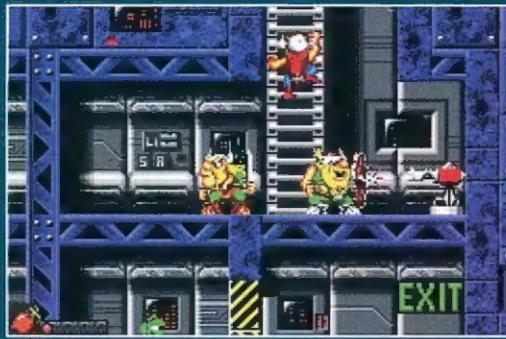
GRAFIKA	85
HANG	75
SZAVATOSSÁG	85

86

THE LOST VIKINGS

■ Amikor a vikingek menekülnek
Kiadó: Vivendi Universal Fejlesztő: Mass Media

Tizenegy éve jelent meg először a Lost Vikings, a Silicon & Synapse nevű fejlesztőcsapat utolsó programjaként (a kiadó az Interplay volt). A banda nem széledt szét – a S&S romjain megalapították a Blizzardot, és mára már a világ egyik legtöbb nyereséget hozó fejlesztővé léptek elő. A tizenegy éves évfordulót megünneplendő újra kiadták a programot, hogy a lefedett platformok végeláthatatlan sorába felsorakozzon a GBA is. Az átiratban csak nagyon kevés dolog változott meg, például a szélesvásznú képernyő miatt a tárgylistát külön gombbal nézhetjük meg. További változás – és milyen dicsőretest! – hogy az állás eltérő helyzetű nem jelszavakkal oldották meg, hanem a kártyára lehet menteni, ráadásul hat hely áll ehhez rendelkezésre. A fenti két dolog felett csak az irányítást írták át, és pár kisebb jelentőségű programhibát iktattak ki. A Blizzard klasszikusában három viking harcos felett vehetjük át az irányítást. Erik, Baleog és Olaf békésen alszanak falujukban, valahol Norvégiában. Felébredésük viszont már fényekkel árnyaltabb következik be, ugyanis egy Tomator nevű űrlény elrabolta őket, mégpedig azért, hogy állatkertjében (bár az „élőlény-kert” kifejezés talán pontosabban illene erre a létesítményre) mutogassa őket. Hőseinknek ez persze nem tetszik, ezért megpróbálnak elszökni.



Ehhez háromjuk egyedi képességeit kell kihasználnunk; mind a 35 pályán az a cél, hogy eljuttassuk őket a pályavégi Exit felirathoz, vagy teleporthoz. Amennyiben akár egyikük is elpusztul, akkor ez egyrészt nagy valószínűséggel nem fog sikerülni, másrészt meg úgylis buktuk a próbálkozást, mert továbbjutni csak teljes létszámmal lehet. Baleog a harcos a csapatban: karddal, illetve nyállal vágja/lövi le a különféle lényeket. Említést érdemel, hogy a nyilvesszők a kapcsolókat is átállítják. Olaf egy bazi nagy pajzsral van felszerelve, ezt maga elé tartva minden támadást hárítani tud, származzon az egy lézergyűtől, vagy éppen egy dinótól. A feje fölé tartva a pajzsot vitorlázik a levegőben. Erik a leggyorsabb a srácok közül, és ugrani is csak ő tud (Olaf pajzsáról magasabbra). Váltani bármikor lehet közöttük, és az együttműködés elengedhetetlen is lesz, hiszen csak így tudjuk kiliktatni a szörnyeket, átváltani a kapcsolókat, összeszedni a tárgyakat. Pompás kis játék ez a Lost Vikings, sokat kell benne gondolkodni, de az ügyességünknek is nagy szerepe lesz. Kár, hogy nincs benne háromfős többjátékos-mód, az igazán király lett volna!

GRAFIKA	65
HANG	80
SZAVATOSSÁG	80

81

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

■ Elrontott konstrukció
Kiadó: SEGA Fejlesztő: SEGA Rosso

A SEGA fantasztikus játéktérmi gépét egyszer-kétszer már átirított konzolra (mindkét esetben Saturnra), de ez az első eset, hogy egy hordozható gép képernyőjén is megjelenik a sorozat ismerős logója. A játék doboza számos jóval kecseset: 3D-s, poligonokat használó grafikus motort, rengeteg rejtett dolgot és négyfős többjátékos-módot ígérnek. A rutinos játékos persze nem dől be az ilyen áradózássoknak. Lássuk az első pontot, vagyis a grafikát. Nos, háromdimenziósak tényleg 3D-s, és poligonokat is találunk. Ennek ellenére a látvány meglehetősen lelemlő, mert borzasztóan pixeles minden! Nem tudom, hogy miért használták ezt a motort, mert a SEGA Rally így annyira ronda lett, hogy az már magát a játszhatóságot is befolyásolja. Azon túl, hogy minden – de különösen a pályát szegélyező fák és hirdetőtáblák – egyszerűen bűn rondák, a távoli tereptárgyak átlátszanak a házakon, illetve a dombokon. A városi pályán például látszólag egy csomó fa lóg be az útra, pedig jóval odébb vannak. Ilyen bakik előfordultak kedvenc vesszőparipámban, a V-Rallyban is, de ott nem ilyen sűrűn, és nem ilyen durván. Maga az autók irányítása nagyon könnyű, megpördülni sosem sikerült, és még padlógázzal is be lehet venni a legélesebb kanyarokat. Ha mégis elhibázzunk egy kanyart, az nem a realisztikus viselkedésnek „köszönhető”, hanem a korlátozott látótávolságnak, valamint a kanyarokat jelző



táblák rossz időzítésének: másodpercekkel a kanyar előtt kapjuk az értesítést, és ezért nagyon kell koncentrálni, hogy megjegyezzük az irányt. A kocsik egyébként nem sérülnek és a pályákban sem lehet változásokat előidézni (a ToCA-ban például elsodorhatunk bójákat és a kanyart jelző táblákat, amelyek aztán az egész futam alatt az aszfalton is maradtak), az viszont értékelendő, hogy kétféle nézőpont is van; igaz, a követős kamera mellett sajna nem műszerfalas belső nézet van, hanem a lökhárítóra szerelt kamerán keresztül követhetjük az eseményeket. Bár a táj értékelhetetlenül fest, legalább a kocsikat rendesen megcsinálták; szép a festésük is, és kellőképp hasonlítanak az Igazira.

Ami az extra dolgokat illeti, van egy jól sikerült Time Trial-mód (a legjobb időnkot követő szellemautóval!), illetve megvásárolható kocsik, pályák és még pár digitalizált kép is az előző részekről, automatákról. Pénzt a futamok után kaphatunk, illetve részt vehetünk pénzügyiüjtető versenyben is, ahol egy távirányítós kisautóval kell minél többet harcolnunk. A multiplayer-móddhoz mindenkinek kell egy kártya, úgyhogy ezt nem próbáltuk ki. Sajnos hatalmas csalódás volt a program, amely kétségtelesen a leggyengébb a mostani SEGA-triánkból.

GRAFIKA	50
HANG	75
SZAVATOSSÁG	75

61



ZSEBHÍREK

■ Donkey Kong Country
A Rare távozta a Nintendo saját kézbe vette a Donkey Kong-játékok fejlesztését feladatát. Ebből az első a SNES-re majdnem tíz esztendője megjelent Donkey Kong Country lesz. A fantasztikus grafikai platformjáték (az eddig kiadott képek az új részből kicsit gyengébben néznek ki, mint a régi SNES-es változat) több millió példányban kelt el, és jószerivel a Mario 64 megjelenéséig a Yoshi's Island mellett ez volt „AZ” ugrándozós játék. Az átiratban lesz pár változás: pályák közben is bármikor menthetünk, a jó teljesítménnyel különböző képeket nyithatunk meg, és még több játékos számára játszható minijátékok is pakolnak a kártyára.



■ Új szín
Korábbi számainkban már beszámoltunk néhány speciális kiadású GBA-ról, és most itt van az első limitált kiadású, különleges színű GBA SP is: A Pokémon Ruby/Sapphire egyik kezdő Pokémonjának, Torchic-nak dedikált gép teljes egészében narancssárga színben „pompázik”, és a feletjébe a kis lény sziluettjét is begravírozták. Mivel csak a tokiói Pokémon Centerben kapható, nem valószínű, hogy nálunk egyhamar feltűnne...



■ Dragon Quest Monsters: Caravan Heart
A Square Enix elég sok játékot készít mostanában GBA-ra, ezek közül az egyik a DQM harmadik része lesz. Egy RPG-t kell elképzelni, ahol a DQ2 térképén kell egy három kocsiából álló karavánt végigkísérnünk. Természetesen rengetegen akarják a gondjainkra bízott kincset megszerezni, és lesz sok mellékküldetés is. A három kocsi legfeljebb 12 harcosunk lehet, az embereket 20 kasztban nevelgethetjük, de a sorozat eddigi részeihez hasonlóan elfoghatunk, nevelhetünk és felszerelhetünk szörnyeket is.



007 NIGHTFIRE

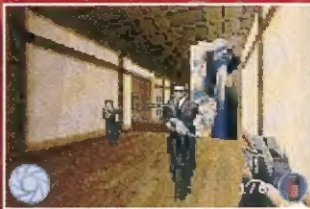
■ Az új Bond már nem a régi

Kiadó: Electronic Arts Fejlesztő: JV Games

Bármiféle előzetes hírverés nélkül jutott el hozzánk az EA James Bondos programjának GBA-verziója, előzetesen még képeket sem adtak ki a programból. Érdekes, hogy a kiadó pont azt a JV Games-t választotta fejlesztőül, akik anno elkészítették az első FPS-t, a borzalmasan ócska Backtracket a gépre.

A játék sajnálatos módon nem a Nightfire konzolos, hanem a PC-s verziója alapján készült, aminek egyenes következménye, hogy nincsenek autós részek. Ez kissé érthetetlen, mert néhány – akár átlagos színvonalon – megvalósított vezetős pálya is feldobta volna a programot. Maguk a pályák ismerősek lesznek, hiszen azok között nem volt túl sok különbség, de azért jócskán egyszerűsíteni kellett az alaprajzokon, hogy minden beférjen a GBA piciny memóriájába.

A fejlesztők egy teljesen 3D-s motort alkottak (a kisebb tereptárgyak és az ellenfelek persze csak sprite-ok), nem pedig olyan kamu 3D-s megoldásokat alkalmaztak, amiket mondjuk a Doomban vagy az Ecks vs. Severben láthattunk. Ennek köszönhetően egész nagy pályákat járhatunk be, amelyekben néhány nagy nyitott tér is megtalálható – például amikor a parton kell lövöldöznünk. Igaz, ezzel az is együtt jár, hogy nem tudtak olyan részletes textúrákat kreálni, ráadásul a játék képfrissítésével is akadnak problémák. Ha már három-négy ellenfél van a képernyőn, akkor elég érezhetően erőlködik a kis masina. Ellenben a zene és a digitalizált hangok ott vannak a legjobbak között, ezért külön gratuláció jár! Számomra meglepő volt, hogy míg a szuperkém konzolos kalándjában szinte semmi szükség nem volt lopakodásra, addig itt a játék felétől kezdve ez elengedhetetlen lesz. Sokszor kell majd rejtőznünk, kívánni, amíg az őrák elvonulnak, és bizony ez elég idegesítő. Ez nem magának a lopakodós stílusnak köszönhető, hanem az irányítás nehézségének. Erről persze nem a fejlesztők tehetnek, hiszen nekik is abból az öt gombból kell élni, amire kiosztják az egyes tennivalókat (a Start ugye a menüt hozza fel, azzal nem számolhatunk). Ezért aztán néhány akcióhoz – mint például a felugráshoz vagy a fegyverváltáshoz – gombkombinációkat kell használnunk. Szintén komoly gondot okoz majd a manuális célzás, amire azért van szükség, mert a legkisebb mértékben sincs célzásrészítés a játékban. A másik nagy baj, hogy nem kapunk visszajelzést arról, hogy eltaláltuk minket – csak a sarokban levő kijelzőn fogy az életünk, de erre elég nehéz folyamatosan figyelni. Ha FPS-ről van szó, akkor mind a mai napig a Doom 2 a király, és ezen sajnos a Nightfire sem tudott változtatni.



GRAFIKA	80
HANG	90
SZAVATOSSÁG	60

68



MEGAMAN & BASS

■ Újabb választás előtt állunk

Kiadó: Capcom Fejlesztő: Capcom

A jó öreg Mega Man már nem egy mai gyerek, hiszen a kis kék fickó tavaly töltötte be 15. születésnapját. Talán ennek az apropójából adta ki a Capcom ezt az epizódot, amit mi, Japánon kívül élők sosem próbálhattunk ki. Ez a program ugyanis ott őt éve már megjelent Super Famicomra, Rockman & Forte néven (nem semmi, hogy akkor még készülték programok erre a gépre – az N64 ugyanis már két éve piacon volt). A játék ezúttal a klasszikus, oldalról scrollozós akcióprogram, nem pedig RPG, mint az eddigi GBA-ra megjelent Battle Network részek. Mint ahogy az a címből is kiderülhet, nem csak a páncélos figurát irányíthatjuk, hanem Bass is, aki inkább a vörös színt kedveli, és a kézikönyv szerint rendkívül gonosz. Ebből mondjuk a játékban nem sok jön át, hiszen a sztori ugyanaz, bármelyik hőst választjuk: a magát szerényen csak Kingnek nevező robot feltöri a robotmúzeum adatrátárát, és az így megszerzett „receptekkel” létrehoz egy hatalmas sereget. Természetesen őt kell lepofoznunk, és az sem árt, ha visszalopjuk a King által elcsórt, a robotok információit tartalmazó CD-ket. Ezekből egyébként kerekén százzan elszórva a tucatnyi pályán; és ugyan közvetlenül hasznunk nem származik belőlük, de az igazi



játékos persze nem elégszik meg 100%-osnál gyengébb teljesítménnyel. A két figura eltérő képességekkel bír: Mega Mannel az ismerős lehetőségeket találjuk – fel tudja tölteni a fegyverét, valamint be tud csusszanni a szűk helyekre is (le+ugrás). Bass ezzel szemben képes dupla-ugráásra, és fegyverét sorozatlóvó üzemmódban is tudja használni. Mivel így talán túl erős lenne (a dupla-ugrás nagyon hiányzik Mega Mannel!), fegyverének sebességét levették és a páncélja is gyengébb, azaz többet sebződik egy bekapott lövedéktől. Általában elmondható, hogy Bass-szal könnyebb eljutni a pályák végén terpeszkedő főellenfelekhez, viszont őket legyőzni már sokkal nehezebb. Ez persze nem csak rá igaz, hanem úgy általában az egész játékra: a pályák tele vannak azonnal öltő akadályokkal, a főellenfelek pedig minden képzeletet felülmúlóan szemetek. Már legalább hat órát beleoltam a játékba; mégis, jócskán az elején tartok (így ugyan a játékidő meglehetősen hosszú, a szavatosságot mégsem dicsérhetem, mert az embert próbáló játékmennelnek köszönhetően a legkitartóbbak kivételével mindenki a falhoz fogja csapkodni a GBA-t). A grafika elég puritán, főként a hátterekre van panaszom; maguk a hősök, illetve a ránk lámadó lények nagyon szépen vannak animálva, bár némelyik igencsak bágyún néz ki – a rózsaszín robotnyúlón a mai napig nem tudtam túltenni magam...

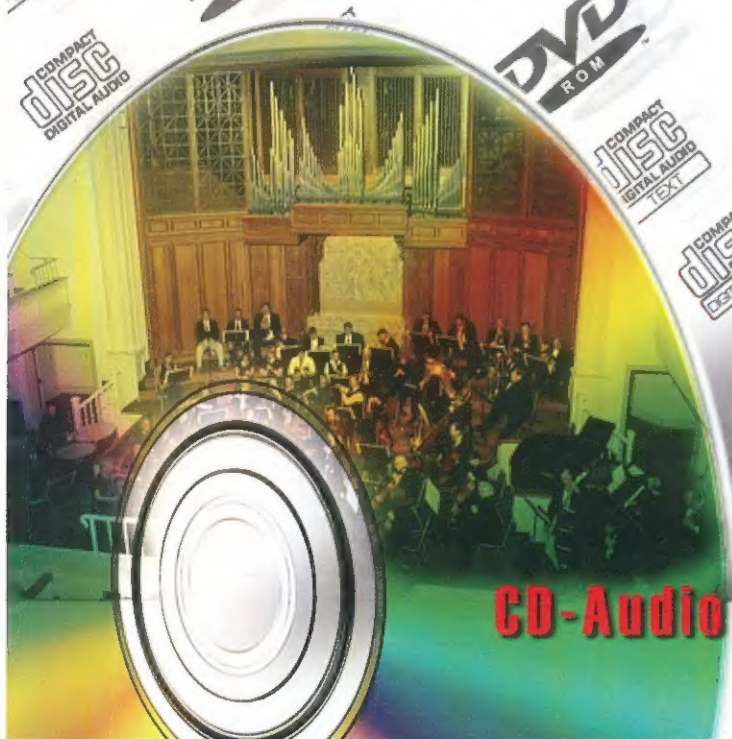
GRAFIKA	70
HANG	75
SZAVATOSSÁG	50

71

minőség, tapasztalat, megbízhatóság

CD, MC, DVD gyártás

biztos alapokon



CD-Audio és CD-ROM másolásvédelem

VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.

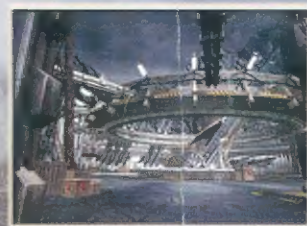
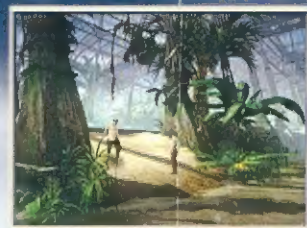


H-8001 Székesfehérvár, Pf.: 175. Tel.: +36-22-533-571, Fax: +36-22-533-077 Email: vtcd@vtcd.hu Internet: www.vtcd.hu

SYBERIA

A kérdés adott:

Helyt tudsz állni
egy robotokkal
teli világban?



© 2001 Microïds. All rights reserved. For home use only. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Microïds. Developed by Microïds.